PES 2012 VE FIFA 12 KARŞILAŞMASINDA GALİP KİM?

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Ekim 2011/10 I 6.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 48 I ISSN: 1307-8933



BETA İNCELEME

DIABLO 3 VE ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

İNCELEMESİ SADECE OYUNGEZER'DE!

MIGHT & MAGIC HEROES VI

UYKUYU, İŞİ, SEVGİLİYİ UNUTMAYA HAZIR MISIN?

GEARS OF WAR 3 | WARHAMMER 40000: SPACE MARINE | GOD OF WAR HD COLLECTION 2
ICO & COLOSSUS HD COLLECTION | DEAD ISLAND | TRACKMANIA 2 CANYON | TROPICO 4

KIBRIS FİYATI: 8.00 TL (KDV DAHİL)


GIGABYTE™
Anakart Teknolojileri Lideri
AMD A75
Serisi Anakartları
P6000+
3DMARK VANTAGE
Overclocked Onboard Graphics Score
★ Llano APU için En İyi Tercih
★ Dünya Çapında Basının Referans Olduğu AMD Anakart
★ Sınırlara sığmayan IGP Performansı (WW Rekortmeni)
Performans Artışı
A75+APU Overclock sonrası
A75+APU Standart ayarda
37.2%
$59 dolarlık Ekran Kartı
Sonuç kaynakları:
A8-3850 (4core, 2.4G), DDR3-1866 2Gx2 , Win7-32bit, 3DMarkVantage P (1280x1024)
10000+
7650
3D Mark 2006
P6000+
P4400
3D Mark Vantage Performansı
P1500+
P1148
3D Mark 11
GIGABYTE GAMING CUP BAŞLIYOR!!!
http://e-cups.org/
Hemen e-cup web adresine üye olun,
hem eğlenin hem de sürpriz hediyeler kazanın.
DX11
DUAL GRAPHICS
Dual-link DVI
2560x1600
VISION
CHIPSET
A75M-UD2H
SUPER SAFE
SUPER SPEED
SUPER SAVINGS
SUPER SOUND
www.gigabyte.com.tr
arena
www.arena.com.tr
T 212-364 64 64
ENDEKS BİLİŞİM
www.endeksbilisim.com.tr
T 216-523 35 70
2X Bakır PCB



Editörün Günlüğü

TEK DİŞİ KALMIŞ

Şu arkadaki canavara karşı duran kahraman görselinin bizim için anlamı çok büyük. 1999 yılında, Tuğbek'le beraber hazırladığımız ilk dergi kapağı bu, ama bizden başka hemen hemen hiç kimse görmedi şimdiye kadar. Çünkü o sayıyı, o zamanlar çalıştığımız derginin tamamen yenileme çalışmamıza bir prototip olarak hazırlamıştık. O prototip hala bizimledir, dergiyi ziyarete gelenler görebilir…

Bu resimle başlayan şeyden bugüne, bu ay tam 12 yıl geçti. İyi ve kötü zamanlarımız, ayrılıklarımız oldu. Bize katılanlarla birlikte büyüdük, gidenlere üzüldüğümüz gibi, katıla katıla güldüğümüz anılarımız oldu. Eski dergimizden ayrılıp Oyungezer'i kurduğumuz 4 sene önceki o çılgın kararımızdan bu yana daha da zor zamanlar geçirdik,ama haliyle gülüşlerimiz de daha güçlü oldu, dağıttık el birliğiyle o zorluk bulutlarını.

İlk Baldur's Gate'in dergiler için hazılanmış kapak görseli olan bu resme baktığımda kendimizi görüyorum. Her şeyiyle bizi çiğneyip öğütmeye güdülenmiş kapitalist dünyaya karşı direnişimizi… Ama bu resmin tam olmadığını söyleyeyim size. Kadraja sığmayan bir bölümü daha var. O uçurumun kenarında duran ve canavara kafa tutan biz isek, arkamızda da on binden fazla kişiden oluşan bir sever ordusu var. Siz varsınız.

Bu ay neden duygusaldan girdim bilmiyorum, ama Editörden için grafik arşivini kurcalarken bu resimle karşılaşınca böyle oldu işte. Sözü fazla uzatmadan Serpil'e bırakayım ben ki, nostaljiden burnumuz yanmasın.

Lakin, Serpil? Serpil tatile çıkmıııış!!!

-Sinan

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…

oyungezer.com.tr

facebook.com/oyungezer

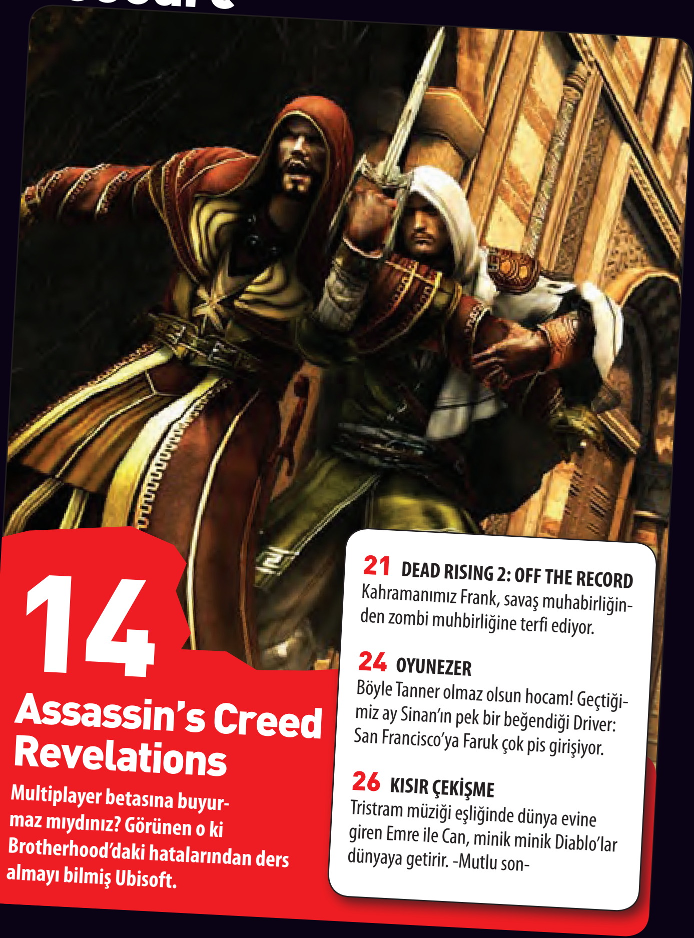
twitter.com/oyungezer

steamcommunity.com/groups/oyungezer



STAR WARS
TÜM FİLMLERİ
GÜCÜ BLU-RAY'DE
TÜM ZAMANLARIN
EN ÇOK BEKLENEN BLU-RAY'İ!
STAR WARS
THE COMPLETE SAGA
Star Wars
Comlete Saga
(9 Disc) Blu-Ray
BİR GALAKSİ DOLUSU ÖZEL SEÇENEK
Yeni Star Wars Arşivi:
• 45 Silinmiş / Uzatılmış Sahne
• Oyuncu ve Yapım Ekibi Röportajları
• Kostümler ve Maketler, Konsept Tasarımı
Derinlemesine röportajlar ve görüntüler
-Star Wars'ın Yapımı, 1977
-The Empire Strikes Back: SPFX, 1980
-Klasik Yaratıklar: Return Of The Jedi, 1983
-Dewback'in Anatomisi, 1997
-Star Warriors, 2007, Star Wars Teknik, 2007
-Ustalarla Bir Görüşme: 30 Yıl sonra Empire Strikes Back, 2010
-Ve 90 Dakikadan Fazla Star Wars Özel Seçenekleri
© 2011 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.
© 2011 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. All Rights Reserved.
TWENTIETH CENTURY FOX, FOX and associated logos are trademarks of
Twentieth Century Fox Film Corporation and its related entities.
www.starwars.com

360drc



PC İNCELEME



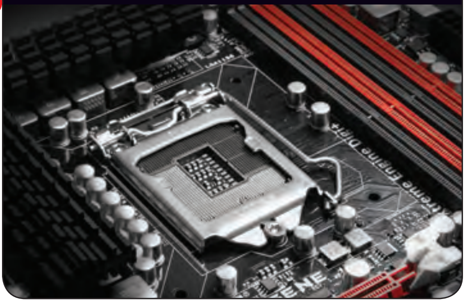
KONSOL İNCELEME



LOG-IN



ORGANİZE SANAYİ



EKRAN DIŞI

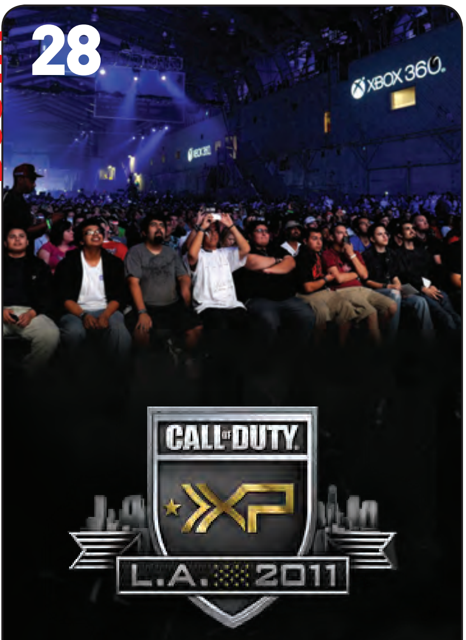
bakmadan geçmeyin







DOSYA



OYUN CANAVARI



PIXEL



oyun indeksi

OGZ_DVD FOTONLARA TUR BİNDİREN DVD

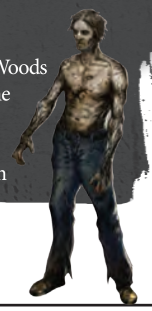
Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen dvd@oyungezer.com.tr adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya www.oyungezer.com.tr adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Black Death
2- A Day in the Woods
3- OIO The Game
4- Ichi
5- Deus Ex: Unreal Revolution



KEYS OF A GAMESPACE

DIŞA VURUMCU OYUN

Adam bilgisayar başında. Oynamakta olduğu çevrimiçi oyundaki diğer karakterlere karşı hissettiği sorumluluk duygusu sebebiyle etrafıyla fazla ilgilenemiyor. Herkes bir yana, eşiyle.

Kadın şikâyetçi. Eşine kendisiyle yeteri kadar ilgilenmediğini söylüyor. Haklı da. En sonunda toparlanıp annesinin yanına gidiyor.

Adam düşünceli. Önünde geçmişini simgeleyen dört kapı, başında derleyip toparlaması gereken bir zihin var. Bu işin sonu nereye varacak?

Bu biraz da sizin elinizde. En sonunda sizi içine düşürdüğü durum ile kalbinizi acıtacak, verdiğiniz kararların gerçekten doğru olup olmadığını düşündürecek Keys of a Gamespace. Fransız yapımı bu macera oyunu DVD'mizin Full bölümünde.

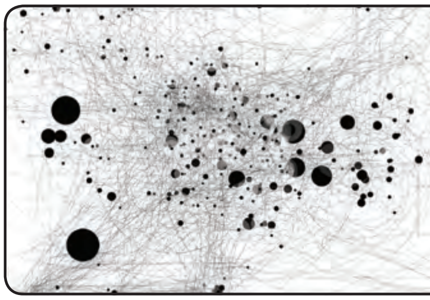


IOGRAPH

HEY TAKSİ! ÖNDEKİ FAREYİ TAKİP ET!

Fare imlecinin hareket ettikçe ve tıklama yaptıkça ekran üzerinde bir iz bıraktığını düşünün. İşte basit bir fikri başarılı bir şekilde uygulayan IOGraph bu izi kaydeden ufak bir program. Kaydı dilediğiniz gibi duraklatıp devam ettirmenize olanak tanıyor. Ayrıca grafiği kaydetmek istediğinizde düz beyaz zemin kullanabileceğiniz gibi izlerin o anki ekran görüntüsünün üzerine bindirilmesini de sağlayabiliyorsunuz.

Eğlendik ettik, tamam. Peki bu ne işimize yarayacak? İlk aşamada farklı oyunlarda birer saatlik fare hareketi grafiğinizi kaydedip inceleyebilirsiniz mesela. Grafiği ilgili oyuna ait ekran görüntüsünün üzerine de bindirdiğinizde farkında olmadığınız alışkanlıkların farkına varmanız mümkün. Belki de oynadığınız strateji oyununda kısayol tuşu bulunan bir özelliği ekrandaki düğmesine tıklayarak zaman kaybediyorsunuz hep, kim bilir? DVD'mizin Bonus bölümünde bulabileceğiniz IOGraph'i farklı oyun türlerinde deneyip ortaya çıkan farklı grafik tiplerini incelemenizi öneririz.



SAYHA

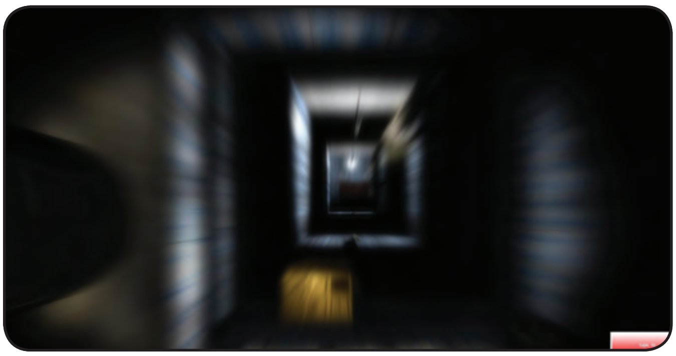
DAHA FAZLA KARANLIKTA KALMAYIN

Ne güzeldir ki bu ay da geçen ay olduğu gibi Türk yapımı bir oyunumuz var DVD'mizde. Aslında bir müzisyen olan Emre Şaşmaz'ın dört yıl kadar önce başladığı oyun geliştirme serüveninin bir meyvesi Sayha. Geliştirme aşamasında *Kabus22*'de olduğu gibi GameStudio kullanılmış olsa da, takdir edersiniz ki özellikle 3 boyutlu projeler söz konusu olduğunda tek başına altından kalkmak fazlasıyla zorlaşıyor. Emre de sitesinde bu durumu şöyle özetlemiş: "Sayha bağımsız ve tek kişilik bir yapım için hayli büyük bir proje. Tecrübesizliğimden dolayı bunu anlamam hayli zaman aldı."

Fizik motoru sayesinde nesneleri tutup fırlatabildiğiniz, ışık kaynaklarına müdahale edebildiğiniz, akıl sağlığınızı korumanızı gerektiren korku temalı bir oyun Sayha. Henüz tamamlanmamış bir çalışma olması sebebiyle bir *Amnesia* kadar gelişmiş değil elbette. Ama yapıcı eleştirilerinizi kendisine bildirdiğiniz takdirde hem kişisel olarak sevinecek, hem de çalışmalarına katkıda bulunacaktır. İnanın ki iyi ya da kötü bir geri dönüş almak bu tarz çalışmaların devamı için çok önemli.

Daha fazla bilgi için oyunun sayha.pantharay.com adresini ziyaret edebilir, ya da geliştirme günlüğünü takip edebilirsiniz.






Toshiba, Windows® 7 ürününü önerir.
BİR ADIM ÖNDE OLMAYA CESARET ET
Bilgisayarınız, şimdi daha kolay
Windows 7

360drc



syf 21 >>



KORKUYORUM

Sektör analisti denilen şom ağızlılar, önümüzdeki üç yıl içerisinde tek kişilik oyun devrinin tamamen kapanacağını söylüyor. Gamescom fuarı sırasında tanıştığım bir Free2Play oyun firması, tek bir oyundan ayda 100 milyon doların üzerinde ciro yaptıklarını anlatıyor. Gündelik oyunlar aldı başını gidiyor... Bunları birleştirdikçe ciddi ciddi oyun dünyasının geleceğinden şüphe etmeye başladım artık. PC'lerimiz sadece ucube Facebook oyunlarını mı oynatacak yani? Gelecekte oyun konsolu diye bir şey kalmayacak mı? Şu sıralar böyle cümleler kurduğunuz anda "işten anlayan, sektörü koklayan adam" sınıfına giriyorsunuz. Eğer olur da bir gün bunlar gerçekleşirse, bizim biricik oyunlarımız tekrar bir garaj hobisi haline gelirse, bu bizim için iyi mi olur, yoksa kötü mü? Belki de gerçekten her şeye sıkı bir "reset" lazımdır.

Biterken çalıyordu: Glenn Hughes – The Boy Can Sing the Blues

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1 Warhammer 40,000: Space Marine	THQ
2 The Sims 3	EA
3 The Sims 3: Generations	EA
4 Football Manager 2011	SEGA
5 Deus Ex: Human Revolution	EIDOS
6 Dead Island	Deep Silver
7 The Sims 3: Medieval	EA
8 The Sims 3: Late Night	EA
9 World of Warcraft: Cataclysm	Blizzard
10 Dawn of War II: Retribution	THQ

OFİS 2011

Damlaya damlaya göl olur... (Yapmasam içimde kalırdı.)

1- Sonunda dünyanın en büyük oyun turnuvasını Şile'de yapacakmışsın?

Tabii ki. Siz şimdiden benim hesaba kaparoları yatırmaya başlayın. Yaptım, olacak.

2- Ofis için turnuvaları düzenlesene...

Olur ama yenilirsem mızıkçılık yaparım. Çamura karşı yatır beni.

3- İçimiz mi, yoksa Dışımız mı? Neden?

Dışı seni yakar, içi beni.

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Uçmaya hazır mısınız?
Max'i özlediniz mi? Eğer özlediyseniz Rockstar'ın güzel haberleri var! Max Payne 3'ün Mart 2012'de çıkacağını açıklamakla kalmadılar, ilk oyunun HD versiyonunun da yapılmakta olduğunu belirttiler. Mobil cihazlar için gelecek olsa da Max'in her türlü gideri var...

Başka bir dünya
Son dönemde Japonlara daha bir hasetle bakmamızın sebebi olan Ni no Kuni: The Another World sonunda bu taraflara da geliyor. Level-5 tarafından hazırlanan ve görselleri Stüdyo Ghibli'nin ellerinden çıkan oyunun PS3 versiyonu 2012'de bizlerle olacak. Aşık olmaya hazırlanın...

Veni Vidi Vita!
PS Vita ile ilgili merak edilen tüm bilgiler açığa çıktı. Cihazın 17 Aralık'ta Japonya'da piyasaya çıkacağı, 3G'li modelin 390 dolardan satışa sunulacağı ve cihazda bölge kodunun bulunmayacağı açıklandı. Sanki bize çıkıyor, niye havaya girdiysek...

Ooo kimler gelmiş!
Oyungezer ailesinden iki güzel haber: Bu derginin kuruluşundan beri, hatta çok daha öncesinden, aramızda olan dostlarımızdan Göker askerliğini tamamlayıp evine döndü, Log-In sayfalarını geri almak için Can'ın boğazına yapıştı. Bir diğer kadim üyemiz Güven ise evlendi! Bir yastıkta kocasınlar (hayır Göker'le değil, Dilde'yle).

Elveda güzel dostum
Son dönemin en başarılı oyunlarından biri olan L.A. Noire'ın yapımcısı Team Bondi, emeğinin karşılığını alamadı ve iflas ederek kepenkleri kapattı. Ne zaman şöyle eli yüzü düzgün, farklı bir oyun görsek aynı şeyle karşılaşıyoruz. Tadı kaçtı bu işin...

Hacker'lar tam gaz
AMD'nin kullanıcılarıyla paylaşmak üzere hazırladığı yaklaşık 3 milyon DIRT 3 aktivasyon şifresi çalındı. Steam üzerinden kullanılabilecek olan bu şifrelerin ele geçirilmesi sonrası Codemasters, hackerlarla olan mücadelesinde 2-0 geriye düşmüş oldu. Şimdi onlar düşünsün.

Kandırıldık ey halkım!
Bu haberin Level Up'ta olması lazımdı, ama olmadı. Yayınlanan video ile Resident Evil 6 duyuruldu... sandık. Oluşan bir günlük sevinç bulutunu Capcom yaptığı açıklama ile dağıttı ve videonun gerçek olmadığını açıkladı. Biz de patladığımızla kaldık.

Spartacus düştü!
Canlandırdığı Spartacus karakteri ile gönüllerimizde taht kuran Andy Whitfield, yakalandığı lenf kanseri sonucu hayata gözlerini yumdu. Gözümüzde hiç yenilmeyecekmiş gibi duruyordun, erken gittin be Andy!

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

YAŞLI TEYZE: BU GENÇLİK BİTMİŞ!

Hideo Kojima, Shinji Mikami, Shigeru Miyomoto, Goichi Suda ve Koji Igarashi. Bu isimleri "40 yaşın üstündeki Japon oyun yapımcıları" diye bir kümede toplasak kimsenin itirazı olmaz herhalde. Fakat aynı kümenin bir başka üyesi, Dead or Alive serisinin yaratıcısı Tomonobu Itegaki'nin bir itirazı var. Kategorinin kendisine değil ama Japonya'da yeni nesil yapımcı çıkmamasına "Ortada göze çarpan yeni nesil Japon oyun yapımcılarının olmayışı gerçekten felaket," diyerek tepki gösteriyor Itegaki ve isyanına devam ediyor: "Bugünün gençlerinin kendine güvenen insanlar olması gerekiyor. Ellerinde somut hiçbir şeyleri olmasa bile inançları olmalı". Yılların getirdiği tecrübeyle genç yapımcılara risk almaktan korkmamalarını da öğütleyen Itegaki, içlerini ferahlatmak için de kendisinden örnek veriyor: "Picasso gibi ustalar bile herkesi birden mutlu edemez. Bir şey yarattığınız zaman daima onu sevmeyen insanlar olacaktır. Benim yaptığım işleri de sevmeyen, haklarında kötü konuşan insanlar var ve bu benim için suratıma tokat yemek gibi. Bu nedenle genç insanlar kendilerine daha fazla güvenmeli, yaptıkları iş sevilse de sevilmese de". Ah Itegaki ah, dinlemezler! Bir gün sizler de oyun yapmayı bırakacaksınız ve bizler bir hiçliğin ortasında kalacağız. Durduk yere içimizdeki ergeni ortaya çıkardığın için mutlusundur umarım!



BU SEFER GÜLDÜRDÜ

İnsanda biraz ironi kabiliyeti olacak efendim. Mesela kendi yaptığı oyunun korsan versiyonunu yine kendi elleriyle torrent sitelerinde yayınlayabilecek... İşte tinyBuild ekibi sayesinde, bunca "Korsan kullanımı belimizi büküyor, dokunsanız ağlarız" serzenişi arasında konuya esprili bir bakış açısı getirilebileceğini görmüş olduk. Henüz ilk oyunları olan *No Time To Explain*'i resmi sitelerinden 10 dolar karşılığında satışa sunan firma bununla beraber oyunun "korsan" versiyonunu bizzat kendi elleriyle torrent paylaşım sitelerine koymayı ihmal etmedi. "Oyunun korsanlarla ve korsan şapkalarıyla ilgili bir versiyonunun korsan olarak sızdırılması fikrini gerçekten komik bulduk açıkçası" diyor oyunun yaratıcısı Alex Nichiporchik ve ekliyor: "Demek istediğim, birileri nasılsa bu oyunu korsan olarak indirecekti, biz sadece işe biraz espri kattık." Aldıkları kararın ilginç bir şekilde satışlara pozitif katkı yaptığını ise şu sözlerle açıklıyor Nichiporchik: "Sonuç çok olumlu! 'Yok artık, ciddi olamazsınız' tepkileri aldık kullanıcılardan ve gördük ki insanlar sadece espriyi sevdikleri için oyunu almaya karar veriyorlar." Eğlence sektöründe uzun zamandır görmediğimiz kadar eğlenceli hareketler bunlar. Nerede Kotick?! Aman da Kotick!



YAĞMURDAN KAÇARKEN DOLUYA TUTULDU

Geçtiğimiz aylarda sizlerle ikinci el oyunların sektör için ne kadar korkutucu olduğu ile ilgili bir haber paylaşmıştık. Bu ay ise korkulan başa geliyor ve Quantic Dream ikinci el kullanımından doğan zararına isyan ediyor. "Bu durum şu an için sektörün bir numaralı problemidir" diyerek iddialı bir şekilde söze başlıyor Quantic Dream'in kurucularından Guillaume de Fondaumiere ve hız kesmeden devam ediyor: "Örnek olarak Heavy Rain'i alabiliriz. An itibariyle iki milyon oyun satmış durumdayız ancak Trophy sisteminden görebildiğimiz kadarıyla üç milyondan fazla insan bu oyunu almış ve oynamış durumda. Bu da demektir ki bir milyon insan bana bir kuruş dahi vermeden benim oyunumu oynuyor. Yaptığımız hesaplamaya göre Quantic Dream olarak bu durumdan zararımız yaklaşık olarak 5 ila 10 milyon euro arasında". Her ne kadar ikinci el kullananları bulduğu yerde sille tokat dövecekmiş gibi bir imaj çizse de aslında bu durumdan kendilerini de sorumlu tutuyor de Fondaumiere: "Bana göre yapımcılar, yayıncılar ve dağıtımcılar olarak oturmalı ve bu iş için bir çıkar yol düşünmeliyiz. Çünkü yaptığımız şey sadece kendi ayağımıza sıkmak. Baktığınız zaman oyunlar gerçekten de çok pahalı". Şu haber herhangi başka bir oyun için yazılsa bu kadar koymazdı da konu Heavy Rain olunca insanın içi acıyor be...



> PlayStation 3'ün dünya çapındaki satışları 52 milyonu bulmuş. > Yeni MMO oyunu World of Darkness'ta kesin ölüm özelliği bulunacakmış. > Mortal Kombat satışları 3 >>

KARANLIK TARAFA TEK KİŞİLİK BİLET

Her geçen yıl, "gerçekçi" sıfatıyla nitelediğimiz oyunların sayısı artsa da aslında gerçeğe yakın oyunlar oynayabiliyor muyuz? Yoksa ancak yapımcıların izin verdiği kadar mı yakınından geçebiliyoruz gerçeğin? Battlefield 3'ün yapım ekibinden Patrick Bach'a göre bir oyunda masum ve silahsız sivillerin bulunması gibi gerçekçi öğeleri kullanmak son derece sıkıntılı bir durum olabilir. "Eğer oyuncunun önüne iyi şeyler ve kötü şeyler yapma seçeneğini koyarsanız oyuncu kötüyü yapmayı seçer, karanlık tarafa geçer. Çünkü insanlar yakalanmayacaklarını bildikleri zaman yaramazlık yapmayı severler" diyor Bach ve doğabilecek sıkıntıyı bir örnekle açıklıyor: "Gerçekçi bir oyunda, elinizde silah varken karşınıza bir çocuk çıksa ne yaparsınız? Şey, muhtemelen oyuncu çocuğu vuracaktır." İnsanlara kötü şeyler yapma imkânı verildiğinde bu kötü şeyleri yapanların değil kendilerinin suçlanacağını da belirten Bach, bu nedenle oyunlarında buna benzer durumlardan kaçındıklarını belirtiyor. Modern Warfare 2'de yer alan "No Russian" bölümünün tüm dünyada yarattığı etki düşünülürse bu konuda haksız olduğu da söylenemez. Yine de bir savaş oyunu yaparken, savaştan en çok etkilenen sivillerin durumunu göstermemek biraz ironik geliyor kulağa açıkçası.



HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!

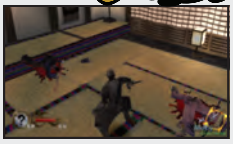


Alın çomağı elinize, çevirin çevirin! Atın üzerinizdeki kötü enerjiyi. Şimdilerde burnundan kıl aldırmayan senaristler bakınız zamanında ne haltlar karıştırmışlar. Ha, bu arada, Casting'e gelince mangalde kül bırakmayan oyungezerler! Hiç mi oyun oynamıyorsunuz yahu? Yakalayın şu eşşek arılarını: faruk@oyungezer.com.tr

1- Shining Force: Neo (2005)
Orijinali: Oh no!!! Something's coming! Oh no!!! He's going to explode!
Meali: Oh hayır!!! Bir şey geliyor! Oh hayır!!! Patlayacak!
Demek ki: Japon oyunlarından bilinçaltı mesajı almaya alışığız ama o zamanlarda Catherine de yoktu ki...



2- Tenchu (1998)



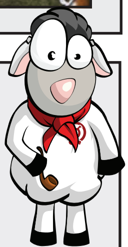
Orijinali: - You should die by my arrows!
- Your arrows are like you, weak and twisted. I fear them not!
Meali: - Oklarımla öleceksin!
- Senin okların da sana benziyor, zayıf ve biçimsiz. Onlardan korkmuyorum!
Demek ki: Bölüm sonunda da gelsen repliğin kötü yazılınca madara olmaktan kurtulamazsın. Ok derken?

3- Dynasty Warriors 3 (2001)
Orijinali: I eat guys like you in the breakfast!
Meali: Senin gibi adamları kahvaltıda yerim ben!
Demek ki: Hanedanlıkta cinsel yönelimlerinle ilgili yorum yapmasınlar ama...





OGZ CASTİNG AJANSI



Vay efendim kimler gelmiş. Pek sevgili yazarlarımızdan Umut, OHA'sını bildirdikten sonra Chuck abimizi de alıp ajansımızı ziyarete gelmiş. Buyursunlar efendim. Techland'deki arkadaşların yerinde olsam bir sonraki Call of Juarez oyununda Chuck abimizi asla unutmazdım. Muhammed Umut Küçükvar adlı oyungezer de cidden iyi yakalamış Catherine'in sarsak kahramanını. Aldık seni de içeriye... Berk Can Gümüş, Özgür Gökmen, Arda Köroğlu ve Burak Alış, sizlere de ayrıca teşekkür ederim. Adres aynı adres: faruk@oyungezer.com.tr



Chuck Norris - McCall



Brendan Hines - Vincent Brooks

İKİ YANLIŞ BİR DOĞRUYU GÖTÜRÜRSE

Bir oyun için ne kadar emek verirseniz verin bazen ufacık bir hatanızda her şey yerle bir olabiliyor. Haberimizin konusunda ise maalesef iki "ufak" hata yer alıyor. Geçtiğimiz ay içerisinde Steam üzerinden Dead Island'ı satın alanlar oldukça ilginç bir durumla karşı karşıya kaldılar. Satın aldıkları sürüm oyunun son sürümü değildi, hatta elden geçmemiş ön inceleme sürümü bile değildi. Yapımcıların hata bulmak için kullandıkları oldukça "hatalı" bu "yapımcı versiyonu" yanlışlıkla son sürüm diye oyuncuların karşısına çıkarılınca Techland'de işler karıştı. Firma ilk olarak yaptığı hatayı telafi etmek için tam 37 problemi gideren bir yama yayınladı. "Zararın neresinden dönsek kârdır" demeye fırsat bulamadan başka bir skandal patlak verdi. Yapımcı versiyonunda kaynak kodları kabak gibi ortada olduğundan, bunları kurcalayan bir oyuncu yapım ekibinin yaptığı seksist bir uygulamaya şahit oldu. Oyundaki kadın karakterlerden Purna'nın erkeklere daha fazla zarar vermesini sağlayan yeteneğinin ismi son sürümde "Gender Wars" (Cinsiyet Savaşları) olarak geçerken yapım aşamasında "Feminist Whore" (Feminist Fahişe) şeklinde anılıyormuş. Techland konuyla ilgili apar topar "şaka canım" açıklamasını yapsa da bu durum oyunun eksi hanesine bir puan daha ekledi. Tamam, Purna vurdu mu acıtıyor hakikaten ama neticede o kızcağız da işini yapıyor yani, kabalaşmaya ne gerek var!





TEK KİŞİYLE SUİKAST OLMAZ! -CAN ARABACI

Assassin's Creed: Revelations Multiplayer Beta

DIŞARIDAN BAKINCA SAKİNCE yürüyor gibi gözüksem de aslında içimde fırtınalar kopuyordu. Kapüşonumun derinliklerinde saklı gözlerim bir sağı, bir solu tarayarak yanımdan geçen herkesi alabildiğine tartmadan bırakmıyordu. Şu yanımdan geçen olabilir miydi peşimdekilerden birisi? Ben yanından geçer geçmez sırtıma atlamak için fırsat kolluyordu belki de... Ya da belki de bir çatının tepesine tünemiş, beni bekliyordur? Şu karşıdaki adam bana niye öyle bakıyor? Ellerim terlemeye başladı, paranoyaklaşmaya başladım... Derken "o" görüş alanıma giriyor. Sakince yürümeye devam ediyorum yüzümde peydahlanan sırıtışı engellemeye çalışarak. Hedefimi şüphelendirecek tek bir hareket bile yapmamam lazım. Yapmıyorum da. Ama nasılsa o bir şekilde anlıyor peşinde olduğumu. Ben tam ona odaklanmışken birden tam aksi istikamette koşmaya başlıyor. Elimden kaçırma korkusuyla ben de peşinden koşmaya başlıyorum ama arayı açıyor. Derken yan taraftan birinin hızla bana doğru geldiğini görüyorum, panik duygusu beni ele geçiriyor. Belki panikten, belki de adrenalinden... Hızlı davranan ben oluyorum. Suratının ortasına sağlam bir yumruk çakıp avcımı etkisiz hale getirdikten sonra avımın peşinden koşmaya devam ediyorum. Yetişmeme imkan yok, kiremitlerin üzerinden ceylan gibi sekerek açıyor arayı... Son çare olarak kemerimden bir fırlatma bıçağı çıkartıp tüm gücümle fırlatıyorum. Tam isabet! O minik bıçağın yarattığı şok ve darbe bana ihtiyacım olan zamanı kazandırıyor. Zıplayarak avımın üzerine kapanıyorum, elimdeki bıçağın boğazına girdiğini hissediyorum...

"Heyt be! 1.liği geri aldım!" diye bağırıyorum zevkle. Maçın bitmesine kalan son 1 dakikayı bir banka çöküp bekleyerek geçiyorum -malum, peşimde 3 kişi varken etrafta gezmek pek de akıl kârı değil. Bir tanesi beni bulmayı başarıyor, ama yine önce davranıp onu da bayıltarak kendime saklanacak yeni bir yer buluyorum... Assassin's Creed: Revelations'ın betasında bir maç daha sona ererken, gamepad'i elimden bırakıp geriniyorum. Saat ne ara 03:30 oldu? Offf, yarın erkenden ofise gitmem gerek hem de!

GALATA'DA KÖŞE KAPMACA

Assassin's Creed: Brotherhood'un inanılmaz zevkli ama hayli sorunlu multiplayer'ı Ubisoft'un başını yeterince ağrıtmış olacak ki bu sefer oyunun çıkışından önce PlayStation 3 sahiplerine özel etraflıca bir teste girişmeyi akıl etmişler. Gerçi Brotherhood'da da benzer bir test yapmışlardı ama her oynamaya çalıştığımda o kadar acı çekmiştim ki açıkçası oyunun multi modunu tamamen yok saymayı tercih ediyordum. Gerçi bu seferkinin de pek acısız geçtiğini söyleyemem; normalde PlayStation 3'e bağlı Uplay hesabı veya PSN Plus üyeliği olan herkesin davetli olduğu bu betaya katılabilmek için biraz cambazlık yapmam gerekti. Önce aktif bir Uplay hesabım olmasına rağmen beta key'im gelmedi ancak neyse ki Ubisoft'un gayet hızlı çalışan müşteri hizmetleri bu sorunun çaresine 24 saatten kısa süre içinde bakıp bana hakkım olan daveti yolladılar. Sonrasındaysa Brotherhood'da da başımı ağrıtan oyuna katılma konusunda yine arıza çıktı. Onu da modemin ayarlarıyla biraz uğraşıp giderdikten sonra önümde bir engel kalmadı, doya doya assassin'liğimin tadını çıkardım.

Revelations'ın Multiplayerı ilk bakışta Brotherhood'unkine hayli benziyor aslında. Oynadıkça yavaş yavaş nelerin değiştiğini fark etmeye başlıyorsunuz. Gelin Deathmatch modundan başlayalım incelemeye: Öncelikle bu modda ekranın altında hedefinizin size göre konumunu gösteren yuvarlak gitmiş; artık avınızı sağ üst köşedeki portresinin aydınlanma durumundan bakarak keşfetmeye çalışıyorsunuz. İşleri biraz zorlaştırmış bu, bazen uzun



tabii... > Diablo 3 PayPal sistemini destekleyecekmiş. > Vita Android oyunlarını oynatabilecekmiş. > İddialara göre PS Vita, PS3 oyunlarını (Wii U'da olduğu gibi) stream >>



"Abi Titanic pozu verecektik hani, kollarımı açtım o kadar, yakıştı mı şimdi öyle hareket çekmek?"

"Bir kere o mızrağı indAAAAAAAAARRGFH!"



bir süre hedefinizin mavi mavi parlayan portresine bakarak nerede olduğunu bulmaya çalıştığınız bile oluyor. Neyse ki haritalar Wanted'da olduğu kadar büyük değil, daha ufak ve kısıtlı bir alan söz konusu olduğundan genelde tüm oyuncuların uğrak noktası olan bir bölgeye konuşlanmak işe yarayabiliyor. Bu modda önceden hazırlanmış iki tane yetenek seti vardı ben oynarken. Fırlatma bıçaklarının yarattığı harikaları farkettikten sonra diğer setin yüzüne pek bakmadım o yüzden açıkçası. Diğer yetenek setinde de kılık değiştirme gibi özellikle takipçilerinizi zora sokabilen bir yetenek vardı gerçi ama ben hep en iyi savunmanın saldırı olduğunu düşünmüşümdür zaten... Yine de eğer skor tablosunun en tepesinde çok dolanırsanız oyuncular üçer üçer peşinize düşmeye başlayacağınızdan bir noktada defansa çekilmek de şart oluyor. Neyse ki gözlerinizi dört açarsanız çok da savunmasız değilsiniz; eğer takipçinizi önceden fark eder ve ondan hızlı davranırsanız "O" tuşuna basarak etkisiz hale getirebiliyorsunuz. Takipçinizden önce basamasanız bile, hiç olmazsa karşı koyup ölmeden önce onu yaraladığınız için hem ufak bir puan kazanıyorsunuz, hem de sizin ölümünüzden alacağı puanı düşürüyorsunuz. Güzel bir ekleme olmuş kesinlikle. Aynı zamanda Brotherhood'un en büyük sorunlarından biri olan "sınırsız bayıltma" saçmalığının üstesinden gelindiğini görmek de hoş. Hedefiniz sizi bir kere bayılttı mı başınızda dikilip ayağa kalktığınız anda tekrar tekrar bayıltarak saçma derecede kolay puan kazanabiliyordu, artık bunu yapmak mümkün değil. Deathmatch genelde daha yoğun geçtiğinden kendimi en çok kaptırdığım ve eğlendiğim mod oldu diyebiliriz.

İSTANBUL'U İZLİYORUM AMA GÖZLERİM AÇIK

Önceki oyundan aşina olduğumuz Wanted modu aynen korunmuş. Deathmatch'te olduğundan daha geniş haritalar, kişiselleştirilebilir yetenek setleri ve hedefinizi gösteren radarla alıştığımız tecrübeyi sunuyor yine. Brotherhood'dan aynen geçiş yapan bir de Manhunt modu var, takımlar halinde birbirinizin peşine düştüğünüz bu moda nedense bir türlü kanım ısınamadı iki oyundur. Revelations'a özel yeni modlardan biri diğeri olan Artifact Assault ise, bildiğiniz Capture the Flag (Bayrak Kapmaca) oynanışını seriye ekliyor. Her iki takım da kendi artifact'ini korumaya çalışırken, diğer takımınkini de ele geçirerek kendi üssüne getirmeye çalışıyor. Ancak klasik Capture the Flag'den farklı olarak rakibin bölgesine girer girmez hedef olarak işaretlenerek herkesin avı haline geliyorsunuz. Bu da artifact kapma işini hayli riskli ve zorlu hale getiriyor. Sadece birkaç kere deneme şansım oldu, ancak oldukça eğlenceli olduğunu söyleyebilirim. Multiplayer'daki vaktimizi sömürmeye aday oyun modlarından biri olarak parlak bir geleceği var diyebiliriz.

Oyun modları böyleyken, yapımcıların öve öve bitiremediği "karakter kişiselleştirme" kısmına değinmeden geçmek olmaz tabii. Betada seçebileceğimiz 9 karakter ve çok sınırlı bir kişiselleştirme seçeneği vardı. Her karakterin belli parçalarını alternatifleriyle değiştirmek mümkün: Bu bir silah olabilir, üzerindeki kıyafet olabilir, rakibinizi tahrik etmek için kullanacağınız hareket olabilir... Hepsinin bir adet alternatifi bulunuyordu genelde. Ancak doğruyu söylemek gerekirse bu alternatifler orijinallerine o kadar çok benziyordu ki, bazen ne fark olduğunu anlamak için dikkatlice incelemem gerekti. Yapımcılar bu kadar övdüklerine göre, oyunun tam sürümünde daha keskin kişiselleştirme seçenekleri olacaktır diye ummaktan başka bir şey elimden gelmiyor. Karakterinizin görünüşünü değiştirmek dışında da bir sürü ıvır zıvır seçenekler de var ancak ben asıl önemli kısma geçeceğim doğrudan: Yetenekler. Yine önceki multiplayer Templar'lık deneyimlerimizden aşina olduğumuz yeteneklerin ve avantajların arasına yenileri eklenmiş. Assassin's Creed Revelations'ın tek kişilik bölümlerinde de sık sık aşina olacağımızı öğrendiğimiz bombalar mesela... Takipçilerinizin bir numaralı baş ağrısı olacak mayın görevi gören Tripwire bomb'dan, kalabalığın arasına atıp hem kendi hareketlerinizi gizlemenizi sağlayacak. Betada bomba olarak sadece o vardı gerçi, ama oyunun tam sürümünde Ezio'nun sürüsüne bereket bomba kullandığını düşünürsek onlardan da eklenenler mutlaka olacaktır. Mesela bir Caltrop Bomb, takipçilerimizin ayağına giren çivilerle bize gayet güzel kaçma avantajı sağlardı bence. Avantajlardan bahsetmişken, kovalamacalar sırasında hızınızı arttıran daha basit tarzda avantajların dışında, art arda öldüreceğiniz 6 rakibin ardından Animus'u hackleyerek bir anda alandaki tüm Templar'ları öldürmenize yarayan özellik gibi daha şatafatlı olanları da mevcut.

Bunlar dışında benim en çok hoşuma giden kısımlardan biri de maç bulmak ve arkadaşlarımızla iletişime geçmenin Brotherhood'a göre çok daha kolaylaştırılmış olması. Arkadaşlarınızı maçlara davet etmek ya da beraber maç aramak bir yana, her maçta aldığınız skoru arkadaşlarınızla karşılaştırması ve eğer onları geçerseniz kolaylıkla "Haha, nasıl geçtim seni! Sıkıysa sen de beni geç!" diye meydan okumanıza olanak vermesi hoş olmuş. Match-making'i de NİHAYET geliştirmişler. Daha önceden yarım saate varan bekleme süreleri Beta'da sadece birkaç saniyeye inmişti. (O kadar ki, ilk denememde yanıma kitap almıştım beklerken okurum diye, basmamla oyuna girmem bir olunca okuyamadım.)

Bu sefer kartlarını doğru oynamış gözüküyor Ubisoft. Assassin's Creed Brotherhood'la fazlasıyla potansiyeli olan güzel bir multiplayer deneyimi yaratmalarına rağmen, çeşitli teknik sorunlar oyundan alacağımız zevki burnumuzdan getirmişti. Revelations belki çok radikal değişiklikler ya da tamamen bambaşka bir multiplayer keyfi sunmuyor bize, ama önceki oyunda olanı iyice rafine edip İstanbul sosuna bulayarak masamıza getiriyor bu sefer. Brotherhood'da çektiğim tüm çilenin acısını aldığına göre daha çok oynarız biz bunu, dediydi dersiniz...

ŞCR / Ubisoft Montreal

Ubisoft'un muhtemelen en üretken uzantısı Montreal stüdyoları. Neler yok ki yaptıkları oyunlar arasında; Prince of Persia serisi, Splinter Cell'ler ve tabii ki Assassin's Creed.

Prince of Persia: Sands of Time (2003)
Prince of Persia'yı küllerinden tekrar yaratıp en unutulmayacak seriler arasına sokan oyun. Zamanı geriye alma ve yavaşlatma konseptini de literatürümüze soktu aynı zamanda.

Splinter Cell (2003)
Gizlilik aksiyon, ajancılık falan. O türü kalkındırıp Sam Fisher'ı hayatlarımıza sokan da işte bu.

Assassin's Creed: Brotherhood (2010)
Bence Ubisoft Montreal'in şu ana kadar çıkardığı en iyi iş. Çıtayı yükseltmeye devam edeceklerini umuyoruz!

SÖYLEŞİ / Darby Mcdevitt

Darby çok yönlü bir adam. Kitap yazıyor, kısa filmler çekiyor, bu filmlerde oynuyor, şarkı söylüyor... Tüm bu özelliklerinin yanı sıra 1998'den bu yana aktif olarak oyun dünyasının içinde bulunuyor. Biz sevgili Darby ile Gamescom'da tanıştık, sonra birlikte İstanbul'u gezdik. Bol bol da Assassin's Creed konuştuk. Serinin önceki oyunlarda diyalog yazarı olarak işe başlayan Darby, son oyun olan Revelations'da direkt senaryoyu yazan kişi. Kendisiyle konuştuğumuz her şeyi maalesef yazamıyoruz ama kalanlar aşağıda.

OGZ: Tüm bu tarihî altyapıyı oluşturmak için çok çalışmış olmalısın. Peki, bu kez bizi nasıl bir senaryo bekliyor?
Darby: Elbette ki tüm o tarihi dokuyu ve altyapıyı oluşturabilmek için çok çalıştık ancak işin asıl güzel kısmı Ezio'nun dünya tarihini etkileyen karakterle yollarının kesişiyor olması. Bu kez Muhteşem Süleyman ile birçok maceraya atılıyor Ezio.

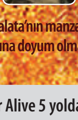
OGZ: Çok ama çok fazla soru işareti var, Revelations bunların hepsini giderebilecek mi?
Darby: Revelations birçok noktanın aydınlandığı geniş bir hikâye anlatacak fakat geçmişteki soru işaretlerini kaldırabileceğimizi düşünüyoruz.

OGZ: Peki, oyunda Edirne niye yok? O tarihlerde İmparatorluk oradan yönetiliyordu.
Darby: Doğru. Edirne İstanbul'un fethine kadar 90 yıl kadar Osmanlı'nın başkentiydi. Fakat İstanbul tarihi önemi ve görev yapılarına sunduğu altyapı sebebiyle tercih edildi. Oyunda odağımızı birkaç şehre dağıtmaktansa büyük İstanbul'u detaylandırmayı tercih ettik.

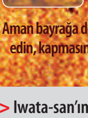
Kimyamız tutuyor mu?


Önemli olan kardeşlik ve düzendir.

+


Galata'nın manzarasına doyum olmaz.

+


Aman bayrağa dikkat edin, kapmasınlar.

=





"Düşersem seni de yanımda götürürüm demiştin, onu anladık da sen direkt çekiyorsun ya Muhittin Abi?!"

KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Ubisoft
Çıkış Tarihi: Kasım 2011
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: assassinscreed.ubi.com/revelations/en-GB/acr-beta/

>> edebilecek. > Dead or Alive 5 yoldaymış. > Iwata-san'ın söylediğine göre Nintendo mobil oyunlar yapmayacakmış.



GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2011

KÖLN'E SADECE GAMESCOM İÇİN Mİ GİTTİK SANIYORDUNUZ?

Gamescom'dan sadece iki gün önce başlayan ve toplam üç gün süren bir etkinlik olan Oyun Geliştiricileri Konferansı, bu yıl da Gamescom ile aynı fuar alanında düzenlendi. GDC'nin amacı sektöre biraz daha iş bağlamında bakarak, genç girişimci ve geliştiricilere destek vermek. Bu amaçla dünyanın dört bir yanından oyun sektöründe isim yapmış uzmanlar gelip üç gün boyunca seminerler veriyorlar. Fakat bunlardan bazıları bu paragrafın üst kısmı kadar sıkıcı değil. Bazen satır aralarında ilginç detaylar, hikâyeler yakalıyorsunuz. Hele de bu hikâyeler sevdiğimiz isimler ve oyunlar hakkında olunca yazmadan edemiyoruz biz...



MICHAEL CAPPS / Epic Games

Hani dilimize pelesenk olmuş bir terim var "AAA" diye (şaşkınlık ifadesi olan değil, "tiripıl ey" diye okunan)... Hah işte. Bizim bugün büyük prodüksiyon oyunları tanımlamakta kullandığımız bu terimi yaratan firmalardan biri Epic Games. Quake'in ortalığın tozunu attığı zamanlarda Unreal'ı yaparak akıl sağlığımızla oynamıştı bu adamlar. Sonrasında Unreal Tournament serisiyle multiplayer krallığına taht kurdular. Ve elbette başyapıtları olan Gears of War'la da bu parlak süreci bir güzel cilaladılar. İşte bu ekip adına konuşan Capps yükselen trendler ne olursa olsun, oyunlarının kalitesini mutlaka koruyacaklarını ve her zaman yenilik peşinde olacaklarını söyledi bize (yıllardır Unreal motorunu pazarladıklarını unutmayalım). Epic içerisindeki tüm ekip üyelerinin en büyük motivasyonlarıysa hayranlardan aldıkları pozitif tepkilermiş. Capps'ın sunumunun sonlarına doğru patlattığı bombaysa bizi gerçekten duygulandırdı: Capps, Epic'i bu kadar büyük bir firma yapan platformun PC olduğunu, yıllardır piyasa şartları sebebiyle ağırlıklı olarak konsola odaklandıklarını ancak yıllar sonra tekrar öncelikli olarak PC platformuna döneceklerini söyledi. Fena haber değil, ha? Sunumdan sonra gaza gelip Capps'i yakaladık ve birkaç soru sorduk kendisine:

Bunca yıldır Gears için neden birkaç yan oyun düşünmediniz?
Açıkçası ihtiyacımız olmadı. Belki yan ürün işinde iyi para var ancak tüm gayretimizi ana oyunlara harcamayı daha uygun bulduk. Gears ekibinden 50 kişiyi bir mobil oyuna yönlendirmemizi istemezdin öyle değil mi?

PC'ye dönüyor olmanıza gerçekten çok sevindik. Peki, neden daha önce değil de şimdi?
Dediğim gibi, piyasa şartları. Öncelikle Microsoft ile olan anlaşmamızın hakkını vermek ve bize güvenenlerin hislerini boşa çıkarmamak zorundaydık. Ayrıca PC platformu hemen her oyun türünde tekrar yükselişe geçti ve kim bilir, belki de yeni bir oyun üzerinde çalışmanın vakti gelmiştir...

Peki Microsoft ile bunca yıldır yakın çalışıyorsunuz, bir Kinect oyunu görebilir miyiz sizden? Ama şöyle AAA olsun, hardcore olsun.
Şu an için bilmiyorum. Kinect gerçekten ilginç ve gelecek vaat eden bir cihaz, hatta başlı başına bir platform. Ancak şu an için gerçekten erken.

AAA kavramını yaratanlardan biri olarak, casual oyunların AAA'yı yani ana akım oyunları öldüreceğini düşünüyor musun?
Casual'ın sağlam birkaç darbe indirdiği kesin ancak tamamen öldüreceğini hiç sanmıyorum.

BRIAN GOMEZ / Vatra

Silent Hill Downpour'un geliştiricisi olan Vatra'nın kıdemlilerinden Brian Gomez sahne aldığında herkes merak içindeydi. Zira oyun kendilerine gelene kadar epeyce bir değer kaybetmiş durumdaydı ve Gomez'in sunumunun içeriği oldukça iddialıydı: Silent Hill'in geçmişi, bugünü ve geleceği... Gomez, Downpour'un geliştirme sürecinde neler yaptıklarından bahsettiyse de, ağırlıklı olarak kendini kanıtlama ve bir güven ortamı sağlama çabası içerisinde gibi geldi bize. Öyle ya, bir zamanlar ortalığı titreten Team Silent'ın ardından, yeni Silent Hill oyununun konuyla alakasız Çek bir geliştirici tarafından yapılıyor olması çoğumuz için pek de hayra alamet bir durum değildi. Yine de Gomez, oturaklı cümleleri ve survival-horror türüne hâkimiyetiyle kalabalığı etkisi altına almayı başardı. Özellikle türün, yeni sosyal korkular ve bu korkuların oyun geliştirme süreci içinde değişen teknolojiyle birlikte türe nasıl adapte edilebileceği konusuna getirdiği bakış açılarıyla, yeni oyun hakkında bir parça heyecan yaratmayı bildi. Gomez'e göre Vatra, Downpour ile hem hardcore oyuncuları, hem de sadık Silent Hill hayranlarını tatmin etmeyi başaracak. Biz yine de temkini elden bırakmıyoruz.



RICHARD GARRIOT / Portalarium

Oyun dünyasına yön veren ve sonunda uzaya çıkan bu adamın söylediklerine bir kulak vermek gerek. Kendisi şu an içinde bulunduğumuz dönemi "oyun dünyasının üçüncü dönemi" olarak tanımlıyor ve oyunların bu dönemde dünyayı her zamankinden daha fazla etkilediğini söylüyor. Garriot'a göre oyunlar çok geniş bir kitleye ulaşmış durumda ve her gün oyun dünyasında milyarlarca dolar çok hızlı bir şekilde el değiştiriyor. Garriot platform düşüncesinin kaybolabileceğini, geleceğin tarayıcı ve stream tabanlı oyunlar olabileceğini söyleyerek ekliyor: "Ya çağı yakalarsınız ya da geride kalırsınız. Oyun dünyasında artık her şey eskisinden de hızlı gelişiyor. Milyonlarca oyuncunun neyi sevip hangi alışkanlıkları göstereceklerini analiz etmek ve buna göre stratejiler üretmek zorundasınız." Bu arada Garriot'un Tabula Rasa'dan sonraki ilk oyunu da tarayıcı tabanlı bir proje olan New Britannia olacak.







ENRIC ALVAREZ / Mercury Steam

Castlevania: Lords of Shadow'un arkasından bu kadar şirin bir adamın çıkacağını tahmin edemezdik doğrusu. Hani ismini duymuşluğumuz vardı ama hem ekibi, hem de kendisi acayip insanlarmış meğer. Elbette Castlevania gibi büyük bir markayı, hem de baştan başlatmak epeyce zor bir iş olsa gerek. Alvarez, hem küçük bir geliştirici ekip olmanın, hem de bir Japon devi olan Konami'yle iş yapmanın zorluklarını anlattı bizlere. Castlevania projesini aldıklarında referansları sadece Jericho'ymuş (birkaç oyunları daha var öncesinde) ve projeye elleri titreyerek başlamışlar. Fakat Konami, Mercury Steam'in başına polis niyetine Hideo Kojima'yı dikince biraz olsun rahatlamış ve bakış açılarını daha net anlatabilmişler patronlara... Kojima adeta bir niyet elçisi gibi geliştirici ve dağıtıcı arasında mekik dokumuş bir süre ama özellikle ara sahnelerin yönetiminde epeyce bir yardımı dokunmuş. Alvarez'in konuşmasından çıkardığımız sonuç, "ne denli küçük ve tanınmamış bir geliştirici olursanız olun, ortaya bir vizyon koyduğunuzda büyük bir dağıtıcının desteğini alabilirsiniz" oldu. Küçük bir İspanyol geliştirici grup ile bir Japon dağıtım devinin aşkı da böylece mutlu sonla noktalanmış.

DOMINIC CIANCOLO / Netherrealm

Sürpriz bir şekilde en kalabalık oturumlardan biri de Ciancolo'ya ait olandı. Kendisi Mortal Kombat'ın sanat yönetim ekibininin başındaymış. Daha açık olalım; Mortal Kombat'ın tüm hikâye ve ara sahnelerinden kendisi sorumlu. Dominic, nasıl olup da bunca oyunun üzerine Mortal Kombat hikâyesini yeni baştan şekillendirebildiklerini anlattı bize. İyi iş çıkardıkları konusunda zaten hepimiz hemfikiriz, zira oyunun hem basın notları, hem de satış rakamları yüksek. "Mortal Kombat'ın tüm geçmişi gereğinden fazla sulanmıştı. Konuyu da, karakterleri de bir derleyip toparlamak; düzgün bir şekilde sunmak gerekiyordu. Bir dövüş oyununda bile karakterle aranızda duygusal bir bağ kurabilmek mümkün. Sanırım bizim başardığımız şey de size bunu yaşatmak oldu." Hımm, Volkan, Sinan? Scorpion'la duygusal bağı hanginiz kurdu?


ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer
Oyungezer

SİZ ZAHMET ETMEYİN, BİZ SİZE GELİRİZ!

Ne de olsa, gezmeyi seven bir oyun dergisiyiz :)

OGZ YAZ 6662'YE YOLLA ABONELİĞİN BAŞLASIN

Turkcell, Avea, Vodafone hattından **OGZ** yazıp **6662**'ye yolla

Gelen onay mesajına **EVET** yazarak cevap ver

Oyungezer her ay kapına gelsin!



SADECE 1 SMS İLE

Artık Oyungezer'e Abone Olabilirsiniz

Türkiye'de düzgün bir dergi aboneliği sistemi oturtmak zor iş. Ya ayın 20'sinde baskıya giren bir dergin olacak ya da kendine ait güçlü bir dağıtım ağın. Eh, bizde ikisi de olmadığına göre, siz okurlarımızın kapısına gelmek için en uygun yöntemi bulmamız biraz zaman aldı. Ama en sonunda bulduk. Üstelik daha önce eşi pek görülmemiş bir yöntemle: Sizi topluca para ödemek zorunda bırakmadan, dilediğiniz zaman aboneliğinizi kesme hakkını vererek.

Oyungezer'e abone olmak için tek yapmanız gereken **Turkcell, Avea veya Vodafone** hattınızdan **6662**'ye **OGZ** yazıp kısa mesaj atmak ve size gelen abonelik mesajına **EVET** yazarak cevap vermek... Bu kadar basit, başka hiçbir şey yapmanıza gerek yok. Biz sizi arayıp adres bilgilerinizi alacağız ve bir sonraki aydan itibaren derginiz her ay adresinize gelmeye başlayacak. Ve siz **IPTAL OGZ** yazıp **6662**'ye gönderene kadar da aylık olarak gelmeye devam edecek. Ücreti de her ay cep telefonu faturanıza yansıyacak veya faturasız hattınızdaki kredinizden düşecek.

Hem karda kışta, yazın güneşin altında bayileri arşınlamanıza gerek kalmayacak hem de Oyungezer'e daha fazla destek olmuş olacaksınız. Her ay başında kapınızı çalmamızı istiyorsanız hemen **6662**'ye **OGZ** yazıp gönderin, aboneliğiniz başlasın, dilediğiniz zaman iptal edin.

Bunları sıkça sorarsınız diye tahmin ettik:

Başvuru yaptığımda aboneliğim ne zaman başlar?
Her ayın 25'ine kadar gelen başvurularda aboneliğiniz bir sonraki ay başar. Yani elinize piyasada olan sayı değil bir sonraki sayı ulaşacak. Derginin ücreti her ay faturanıza/liralarınıza 6,90 TL olarak yansıyacak.

Dergi ne zaman elime ulaşır?
Abone ve bayi dağıtımlarına dergi aynı anda teslim edilir. Bulunduğunuz yere bağlı olarak derginin dağıtıma çıkmasından en fazla 6 iş günü sonra elinize ulaşır.

Abone olmamın Oyungezer'e faydası var mı?
Siz dergiyi marketlerden veya zincir kitapevlerinden aldığınızda ödediğiniz paranın çoğu onlara gidiyor. Abone olduğunuzda dağıtıma daha az para kaptırmış oluyoruz.

Faturasız hattımda para yoksa ne olacak?
Sistem bir iki gün içinde tekrar dener. Halen hattınızda para yoksa bize haber verir, biz de arar size hatırlatırız.

Aboneliğim başladı mı hep sürecek mi?
Evet, siz "IPTAL OGZ" yazıp 6662'ye yollayana veya operatör tahsilatta sürekli sorun yaşayana kadar sürer aboneliğiniz.

Yolladığım SMS'in ayrı bir ücreti var mı?
Servis numarasına gönderilen her mesaj operatörünüz tarafından 50 Kr (Vodafone için 41 Kr.) olarak ayrıca ücretlendirilir. Ama bunu bir kere aboneliğiniz başladığında yapıyor. Her ay kesmiyorlar.

Dergim gelmezse veya iki kere para çekilirse falan ne olacak?
Her türlü sorununuz için mesai saatleri içinde 0216 465 98 50'yi arayın, biz hepsini çözeriz =)

AVEA MOBİL ÖDEME · TURKCELL MOBİL ÖDEME · vodafone · powered by payme

Servis numarasına gönderilen her mesaj oparatörünüz tarafından ayrıca 50 Kuruş (Vodafone için 41 Kuruş) olarak ücretlendirilir.

ABONE HATTI
0216 465 98 50



CONDREY BİR DUR ALLASEN, ZATEN ORTALIK KARIŞIK

Biz bütün iyi niyetimizle Call of Duty serisini sevmeye devam etmek istiyoruz ama gün geçmiyor ki bu hevesimizi baltalayacak bir haber daha almayalım. Şimdiye kadar bu heves kırma görevini başarıyla yerine getiren Bobby Kotick'ten bayrağı Sledgehammer Games ikinci başkanı Michael Condrey devralmış görünüyor. Sledgehammer Games, Call of Duty serisinin yeni oyunu için kolları sıvadığında farklı bir yol olan aksiyon/macera türünü deneyeceğini belirtmişti. Ancak geçen zamanla birlikte bu proje rafa kalkmış ve Modern Warfare 3'ün yapım sürecinde görev almaya başlamışlardı. Verdiği bir röportajda Condrey, bu konuya oldukça talihsiz bir açıklamayla değiniyor: "Göreve geldiğimizde Call of Duty'nin üçüncü şahıs perspektifinden oynanan bir aksiyon/macera versiyonunu yapmaya karar vermiştik. Bu oyun üzerinde yaklaşık 6 ay çalıştık ve gerçekten çok güzel görünüyordu. Sonuçta Uncharted gibi oyunları seven bir sürü insan var. Bu türün dünya çapında bir markayla birleştiğini hayal edebiliyor musunuz?" Gerçekten de çok güzel olab-- Bir saniye, ne? Dünya çapında bir markayla birleştiğini hayal etmek mi? Bazen bu açıklamalar neyin kafasında yapılıyor merak etmiyor değiliz...

OHA

Oyungezer Haber Ajansı bir şekilde bildiriyor...

Acar olmayı çok isteyen muhabir aday adayı sevgili yıldız adayımız, PAF Ligi ve Ümit Milli Takımın eski sol beki, Umut Yanık bundan böyle sürekli olarak bir şeyler bildirmeyi deneyecek. Uzaklardan sanki çok zorlanarak haber yolluyormuş havası yaratıp bizleri etkilemeye çalışacak olan Umut'a, şimdiden başarılar diliyor ve kendisinin bir şekilde bildirmiş olduğu bültenlere geçiyoruz...



Lemmings hayranları adliyede protesto gösterisi düzenlerken sonuna kadar Cevdet Yamak'ın arkasında olduklarını açıkladılar.

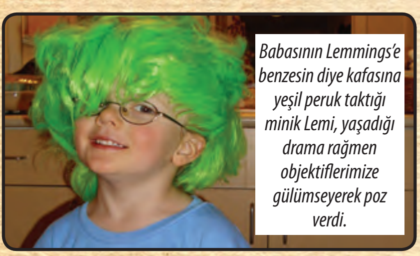
VİDEO OYUNU YÜZÜNDEN EVLAT KATİLİ OLUYORDU!

Umut Yanık, OHA, Beşiktaş - İstanbul

İstanbul'da, şehrin göbeğinde akıllara durgunluk veren bir olay yaşandı. Kanalizasyon çukuruna düşen 6 yaşındaki Lemi Yamak, aşağıda yaklaşık iki saat mahsur kaldı. Talihsiz yavrunun babasının telefonu üzerine seferber olan itfaiye ekiplerinin üstün gayretleri neyse ki sonuç verdi ve küçük Lemi kazayı sıyrık almadan atlattı.

RÖGAR KAPAĞINI KENDİSİ AÇMIŞ

Gazetecilik refleksi olarak olayı derhal belediyenin ihmalkârlığına yüklemeye hazırlandığımız dakikalarda Lemi'nin babası Cevdet Yamak'ın yaptığı açıklamalar, dinleyenlerin kanını dondurdu. Rögar kapağını kendi elleriyle açtığını ve bunun hazırladığı parkurun yalnızca küçük bir etabı olduğunu ifade eden Yamak "İlkokul 5. sınıfta karnem zayıf geldi diye babam Amiga'mı kırdıydı. Oradaki Lemmings oyununa doyamadıydım. Hatıralarımı oğlumla canlandırmak ve içimdeki ukdeye bir nebze olsun teselli bulmak istedim. Yavrumun canını yakmak aklımın ucundan bile geçmedi" şeklinde konuştu.



Babasının Lemmings'e benzesin diye kafasına yeşil peruk taktığı minik Lemi, yaşadığı drama rağmen objektiflerimize gülümseyerek poz verdi.

İYİ GENE, PİŞMEDİ

Çukurun üzerine köprü kurmakta geciktiği için üzgün olduğunu, fakat oyunda böyle aksilikler olabileceğini belirten Yamak pişman olmadığını ekledi. Bir daha yapar mısınız diye sorulunca "Benim olayım bu" demekle yetinen çılgın baba parkurun asıl riskli bölgesinin çukurdan beş metre önce yaktığı araba lastikleri olduğunu, kendisinin üstün yetenekleri sayesinde oğlunun burada yanmaktan son anda kurtulduğunu söyledi.

ADINI LEMİ KOYDUM

Lemmings oyununa duyduğu hasret yüzünden oğlunun ismini bile Lemi koyan Cevdet Yamak'ın "oyun" seanslarında oğluna gözünü kapatıp dümdüz yürümesini tembihlediği öğrenildi. Bir süre önce de Lemi'nin eline bir şemsiye tutuşturup 1. kattaki evinin balkonundan attığı tespit edilen Yamak, adliyedeki ifadesinin ardından Erenköy Ruh ve Sinir Hastalıkları merkezine sevk edildi. Olayı müteakip Meclis'te kurulan alt komisyonun oy birliği sonucu Lemmings isimli oyun hakkında jet hızıyla yasaklama kararı çıktı.

MAHALLE KIRAATHANESİNDE BAHİS SKANDALI

Umut Yanık, OHA, Akhisar – Manisa

Manisa'nın Akhisar ilçesinde bir mahalle kahvesinde bahis oynattığı gerekçesiyle tutuklanan işletmeci Suphi Dilber ve çaycısı Naci Tonyukuk, polise verdikleri ifadelerinde bu işten herhangi bir maddi kazanç sağlamadıklarını, zaten olayın bir suç şebekesinden ziyade emekli mahalle sakinlerinin masum eğlencesinden ibaret olduğunu açıkladılar.

51 DE BİR YERE KADAR

İfadeyi doğrulayan kahvehane müdavimlerinden mali müşavir emeklisi Cemal Kopil, tavladan okeyden sıkıldıklarını, sigara da yasak olduğundan çaya oralete dadandıklarını, bir süre sonra hayattan keyif alamaz hale geldiklerini aktardı. Her şeyi ortaklaşa aldıkları PS3'ün değiştirdiğini kaydeden emekli müşavir, önceleri kontrolörü kullanmayı beceremediklerini, fakat zamanla mahallenin veletlerinden ücretli ders alarak uzmanlaştıklarını anlattı. Kopil, "FIFA ve Mortal Kombat oyunlarında atışmalar ve iddialaşmalar tırmandıkça olayın bahis boyutuna varması kaçınılmaz oldu" ifadesini kullandı.

GORO'YA OYNAYAN KAZANIR

Bizim için bir gösterim yapmayı kabul eden kahve ahalisinin genelde bahisleri iri cüssesi nedeniyle Goro'ya oynadıkları ortaya çıkarken oyun karakterlerinden Shang Tsung'a "Toranaga", Baraka'ya "Teco", Johnny Cage'e "Artiz" gibi özgün lakaplar takmış olmaları dikkat çekti. FIFA oyunlarında ise maç skorlarını "Dört caar", "Şeşi yek" gibi kendilerine has ifadelerle özetleyen emeklilerin keyiflerinin hayli yerinde olduğu gözlendi. Kahvehane sahibi Suphi Dilber polisteki sorgusunun ardından salıverilirken belediye PS3 üzerinden bahis oynanmasına yasak getirdi. Spor Toto İddaa kuponunun çatısını FIFA oyunundaki maç skorlarına göre kurmak ise halen serbest.



Bahis oyunlarının yasaklanmasının ardından en sadık müşterilerini kaybettiğini ifade eden Suphi Dilber, "Kendim demliyom, kendim içiyom gaari" dedi.



ŞCR / Capcom

Capcom'ı aranızda bilmeyen yoktur, ancak özellikle son 4 yılda bir yol ayrımına girdiğini söyleyebiliriz. Batının artık doğu oyunlarına uyum sağlayamadığını, onların tarzını ve sunumunu reddetmeye başladığının farkındalar ama aynı zamanda küresel bir firma olarak kalmak istiyorlar. Onlara göre bunun en iyi yolu dışarıdan yapımcılarla çalışırken ellerindeki markaları daha batıya uygun hale getirmekte yatıyor. Dead Rising 2 bu konudaki ilk denemeleriydi, DMC ile beraber neler olacağını göreceğiz.

Dead Rising (2007)
Xbox'a çıkan ilk ve önemli exclusive oyunlardan biri olan Dead Rising, gerçek anlamda yeni nesil konsolların gücünü en iyi şekilde gösteren oyunlardan biriydi. Ekranda yüzlerce zombinin gösterilmesi ve devasa bir süper markette bulunan her şeyin silah olarak kullanılabilmesinin üstüne Capcom mizahının eklenmesi oyunu bu dönemin klasikleri arasına sokmaya yetiyor.

Dead Rising 2 (2010)
DR 2 doğrudan Capcom tarafından yapılmasa bile burada bahsedilmesi gerektiğini düşünüyorum. Yapımcıları mümkün olduğunca serbest bırakmalarına rağmen, Blue Castle'ın Avrupalaştırma yolunda düzgün adımlar atabildiğini söylemek güç. DR 1'e fazla bağımlı kaldılar ve bu da oyunu istenilen yönde geliştirilmesinin önüne geçti.

DEAD RISING 2: OFF THE RECORD

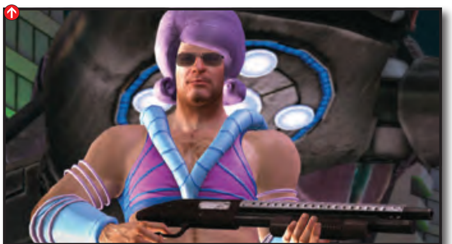
SAVAŞ MUHABİRLİĞİNDEN ZOMBİ MUHBİRLİĞİNE -ALİ SEZGİN

OFF THE RECORD'DAN bahsetmeden önce çoğunuzun Dead Rising hakkında fark etmediği bir noktayı anlatmak istiyorum. Dead Rising 2 bundan bir yirmi yıl kadar sonra bakıldığında muhtemelen Capcom tarihinin en önemli oyunlarından biri olacak ve bunun çok kritik nedenleri var: Capcom, tarihinde ilk kez popüler bir markasını dışarıdan bir yapımcıya, Blue Castle Entertaintment'a ürettirdi. Amaç, giderek Batı'ya kayan küresel oyun dünyasına uyum sağlamak ve bir Batı firmasıyla çalışarak oyunlarına farklı yönler verip veremeyeceklerini görmekti. Başarılı olup olmadıklarına gelirsek, Dead Rising 2 gerçekten de ilk oyuna çok şey ekleyip seriyi daha dinamik ve Batılı hale getirmesine rağmen bana göre Capcom'ın o eşsiz tarzına tam anlamıyla sahip değildi. Hatta bu yönden bakarsak DR 2'nin ana karakteri Chuck Greene Batı'yı temsil ediyorsa, Capcom'un kendi stüdyolarında geliştirilen ilk oyunun kahramanı olan Frank West tam anlamıyla bir Japon karakteriydi.



Frank biraz yaşlanmış olabilir ama espri anlayışı hâlâ yerinde maşallah.

Chuck'ın sevecen baba olma gibi bir derdi olduğu için ona kostüm giydirmek doğru gelmiyordu, Frank'teyse böyle bir sorun yok.



İki karakteri karşılaştırmak ne derece doğru olur bilmiyorum ama ben kızını kurtarmak zorunda kalan baba yerine, savaş haberleri yazmış bir gazeteciyi tercih ederim ve tesadüfe bakın ki Dead Rising 2: Off the Record da tam olarak bunu yapmaya çalışıyor. Chuck Greene'in yerinde Frank West olsaydı neler farklı olurdu? Capcom bu konuda özellikle Off the Record'un bir devam oyunu olmadığını, sadece aynı öyküye farklı bir bakış açısı getirildiği konusunda ısrarcı. Bu değişim sadece karakterlerden ibaret değil, oyuna yeni bir senaryoyu, yeni psikopatları ve hepsinden önemlisi yeni silahları beraberinde getiriyor. Ayrıca Frank West söz konusu olduğunda, ilk oyunda fazlasıyla iş gören kamerasını da oyuna dâhil etmemek olmazdı. Frank West'in virüslü bir kızı olmadığından olsa gerek, ana senaryo da biraz farklı. Artık eskisi gibi sürekli olarak ilaç parası ayırmak veya ilaç ayırmak gibi dertleriniz olmayacak; meraklı bir gazeteci olarak Frank'in ilk görevi yeniden ortaya çıkan zombi kıyametinin basit bir kaza mı yoksa daha büyük bir planın bir parçası mı olduğunu öğrenmek.

FRANK WEST OYUNA GERİ DÖNÜYOR

Bu arada söylemesem olmaz, Dead Rising 2 ile ilk oyun arasında uzunca bir zaman farkı var ve bu süre içinde Frank kendini biraz salmış durumda. Kilo almış ve birazcık da yaşlanmış; neyse ki ilk oyunda yapabildiği hareketleri ve çok daha fazlasını zamanla yeniden öğrenebiliyor olacak *(Şuna form tutuyor diyelim -Faruk)*. Buna yardımcı olmak üzere söylediğim üzere kamerası da yerinde hazır bulunuyor olacak. Kamera sayesinde çektiği fotoğraflar aynı ilk oyunda olduğu üzere türüne göre Frank'e fazladan puan kazandırıyor. Ne kadar kalabalık fotoğraflar çekerse, bir zombiyi ne kadar yakından veya farklı detaylarla yakalarsa Frank o kadar puan kazanıyor olacak.

Oyuna eklenen en büyük yenilik, neredeyse orijinal oyundaki gazino alanları kadar geniş olan Uranüs bölgesi olacak. Bu bölgede yepyeni silahlar, yemekler ve hepsinden önemlisi zombi katliamı için kullanılabilecek toplamda 3 farklı lunapark aracı söz konusu. Bunlardan gondolu hepimiz iyi kötü biliyoruz, E3'teki gösterimde de zaten gondol ön plandaydı. Gondolun altına çekilen zombileri cihazın çalışmasıyla beraber fazlasıyla acı verici bir ölümün bekliyor olduğunu söylememe gerek yok sanıyorum. Dead Rising 2'nin en özgün fikirlerinden biri farklı nesneleri birleştirerek yeni silahlar üretmekti. Boks eldivenine bıçaklar takmayı veya paletlere elektrikli testere bağlamanın sıradışı olduğunu düşünüyorsanız, Capcom'ın yaratıcılığına hayran kalacaksınız. Robot maskesine pil takıp gözlerinden ışın atmaktan çöp kutusuna yangın söndürücü bağlayarak etrafındaki zombileri hareketsiz hale getiren tuzaklara kadar pek çok şey yaratmak mümkün olacak.

Sayısına bereket farklı ara video, farklı bölüm canavarları ve hepsinden önemlisi Frank West'in muhteşemliği Dead Rising 2: Off the Record'u şenlendirecek. Oyunda mutlaka olması gereken fakat nedendir bilinmez eklenmeyen serbest dolaşma modu da oyuna eklenmiş durumda. İlk oyunu bitirince açılan Infinty Mode'a kısmen benzese de bu sefer aylak aylak dolaşmak yerine Capcom Vancouver'ın oyna eklediği mini görevleri yapma şansınız da olacak. Örneğin Frank eline bir şemsiye alacak ve oyun ondan şemsiyeyle 50 zombi öldürmesini isteyebilecek. Özellikle stres atıp zombi öldürmek isteyen oyuncular için bence bu şahane olmuş. Zira zamana karşı görevlerle uğraşmak belli bir süre sonra çok stresli olabiliyordu.

Böyle bakıldığında Dead Rising 2: Off the Record, ikinci oyunu oynamayıp ilk oyunu takip eden kitleyi geri kazanmaya çalışacak bir oyun gibi duruyor. Şahsen ben şikâyetçi değilim; yeni nesilde Frank West kadar sevdiğim çok az oyun karakteri var. Onunla bir maceraya daha katılıp fenomen olma potansiyeline sahip tepkilerini görmek fazlasıyla hoşuma gider. Dead Rising 2: Off the Record, DR2'yi o veya bu nedenden dolayı oynayamayan oyuncular için oldukça hoş bir hediye. Sonuçta sizi bekleyen yüzlerce yüzlerce zombinin çağrısını reddetmek, düşündüğünüz kadar kolay olmayabilir.

KISACA

Tür: Aksiyon/Korku
Yayıncı: Capcom
Çıkış Tarihi: 2011 Sonbahar
Platform: PS3, Xbox 360, PC
Site: deadrising-2.com

Kimyamız tutuyor mu?



Japonlar ve fotoğraf makineleri

+



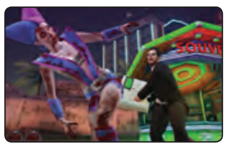
Ne zombi insana ne de insan zombiye doyabilir.

+



Frank'in kartlarında neler olacağını çok yakında göreceğiz.

=





ŞCR / Eurocom

80'lerin sonlarında kurulmuş bir firma için pek az bilinirliği var Eurocom'un. Bunun en büyük nedeni büyük oyunlardan uzak durup genellikle düşük bütçeli işlerde çalışmaları. Fakat dikkatli bir oyuncuysanız Duke Nukem'dan Mortal Kombat'a pek çok oyunu farklı konsollara çeviren firma olarak ismine aşinasınızdır.

Goldeneye 007 (2010)
Nintendo64'ün gerçek Goldeneye'ına en yakın oyunun bu olduğunu söyleyebiliriz. Hem gamepad, hem de Wiimote ile nişan alınabilmeye göre ayarlanmış ve mis gibi çalışan bir oyun Goldeneye. Ayrıca Wii'deki en iyi grafik kalitesine sahip oyunlardan birinin Goldeneye olduğunu söylemeliyiz.

Dead Space Extraction (2010)
Dead Space Extraction, EA'in Dead Space markasını güçlendirmek için kullandığı yan ürünlerden biri olarak hiç fena değildi. Raylı shooter'lardan olan oyun Dead Space dünyasında geçen yan öykülerden birini anlatıyordu.

BİR EFSANEYİ BAŞTAN YARATMAK -ALİ SEZGİN

GOLDENEYE 007: RELOADED

BELKİ HATIRLAMAZSINIZ AMA ilk PlayStation döneminde uzunca bir süre konsollara çıkan aksiyon oyunlarının neredeyse tamamı üçüncü kişi bakış açısını kullanıyordu ve bu konuda yapımcıların kendilerince haklı bir nedeni vardı: Konsollarda FPS olmaz! Nasıl olabilir ki? Gamepad'in sınırlayıcılığı söz konusu olduğunda, bir oyuncu nasıl o hızlı aksiyona ayak uydurup hem de üstün nişan alma becerileri sergileyebilirdi ki? Şimdi kulağa oldukça komik gelse de bu durum uzunca bir süre bu şekilde devam etti. Ta ki bir oyun gelip de özgün tarzı ve alışıldık sorunlara bulduğu sıradışı çözümlerle bütün sektöre yön verene kadar. Goldeneye 007'yi Nintendo64'ümde ilk oynadığım zamanları hatırlıyorum da... Hayran kalmıştım resmen. James Bond olarak daha önce hiçbir oyunda görmediğim şekilde susturucu silahımla gizlice ilerlemek... Sonra gördüğüm ilk nöbetçi kulesine çıkmam, oradaki nöbetçiyi öldürüp keskin nişancı silahımla diğerlerini haklamam. O zamanlarda belki fazla küçüktünüz veya belki de hiç Nintendo 64'ünüz olmadı, yine de sizin için çok geç değil. Zira bu sene yenilenip Wii'ye gelen Goldeneye 007 yepyeni bir oyun motoruyla ve Reloaded haliyle şimdi de PS3 ve Xbox 360'a geliyor.

Bu arada Reloaded kısmı yanlış anlaşılmasın, Nintendo 64'ün en başarılı oyunu olan Goldeneye değil, Wii için yenilenen Goldeneye yapılıyor. Özellikle son dönemde çıkan vasat HD sürüm oyunlardan sonra yeniden yapım oyunlara karşı biraz tedirgin olabilirsiniz, normaldir. Ama Goldeneye konusunda içiniz rahat olabilir, zira tembel tembel Wii sürümünün dokularını yenilemek yerine Eurocom olayı abartıp oyunu yeni bir grafik motoru üzerine kurmaya karar vermiş. Xbox 360 ve PlayStation 3'e daha uyumlu bu motor sayesinde daha kaliteli dokular, parçacık efektleri ve daha etkili dinamik ışıklandırma gibi önemli detayları da oyuna ekliyor. Söylememe gerek var mı bilmiyorum ama elbetteki bütün karakter modelleri de Reloaded için baştan yaratılmış durumda.

STATION... PLAYSTATION!

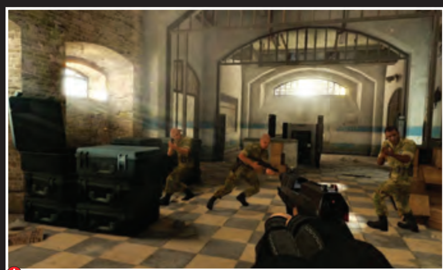
Bunlar kâğıt üzerinde yapılan değişiklikler, sonuçta bir oyun ne kadar güzel görünürse görünsün oynanışı yeni nesile yaklaştıracak geliştirmeler yapılmazsa, bilin ki başarısızlık çok uzakta değildir. İlk önemli değişiklik yapay zekâyla geliyor. Yapımcıların elinde şimdi oyunu yeniden yaratmak için ikinci bir şans var. Yapay zekâ tamamen yenilenip oyunun ruhuna daha uygun hale getirilecek. Bunun için ilk aşamada düşmanların kendi aralarında iletişim halinde olması gerekiyor ki ilk olarak bunu elden geçirmişler. Bunun haricinde zaten olması gereken siperleri kullanma, eğer ki James Bond'u sıkıştırabilirlerse el bombalarıyla saklandığı yerden çıkarma gibi özellikler de etkin olarak kullanılmış. Daha da önemlisi artık askerler arasında bir hiyeraşi olacak. Beş er ve bir çavuştan oluşan bir birliğe denk gelip çavuşu hepsinden önce vurdunuz diyelim. Bu durumda geri çekilecek, belki çevrede bulunan başka askerleri de alarma geçirip başka bir taktik deniyor olacaklar. Yıllar önce geçilecek yollardan geçip dünyayı aynı şekilde bir kez daha kurtaracak olmamıza rağmen, bu sefer bambaşka deneyimler yaşamamız artık fazlasıyla olası.

Gizlilik faktörü de yapımcıların belki de günümüzde yapacağı gibi eklenmiş durumda. Gizliliği ikiye ayırmak doğru olur. Biri daha önceden hazırlanmış noktalardan oluşuyor. Örneğin bir köprünün yanında bekleyen korumayı aşağıdan atabiliyor veya tuvalette oturan bir askeri kabinin üstüne çıkarak dövüp bayıltabiliyorsunuz. Bunlar gerçekten kulağa hoş gelen ve eğer animasyonları iyi kotarılırsa fazlasıyla ilgi çekici olabilecek taktikler. Gizliliğin opsiyonel olduğu yerlerdeyse yine etkileyici animasyonlar var ama önceden planlanmadıkları için daha basitler. James Bond arkasından yaklaştığı düşmanları hızlı hareketlerle bayıltıp işlerini bitirebiliyor.

ALTMIŞ... ÜÇ YÜZ ALTMIŞ... XBOX ÜÇ YÜZ ALTMIŞ!

Oyunu bizzat oynama şansımız olmadı ama oynanış hakkında yapılan sunumlardan gördüğümüz kadarıyla eski Goldeneye oynanışı zenginleşerek geri dönüyor. Yani eski oynanış elementleri olduğu gibi duruyor ama aksiyon hissi, patlamalar ve hatta çatışmalar eski oyuna oranla çok daha yoğun ve kapsamlı olacak. James Bond'a özel MI6 tarafından üretilen bir ajan tankı, EMP bombaları ve elbette bolca susturucu silahla beraber oyun biraz da çizgisel haliyle *Call of Duty* oyunlarını andırıyor fakat alanlar *Call of Duty*'ye göre daha geniş. Hayır, hâlâ bir *Battlefield* büyüklüğünden bahsetmiyorum ama hem sizin hem de düşmanlarınızın taktik üretmek için fazlasıyla yeri olacak.

James Bond'un FPS'lere geri dönüşünün biraz Goldeneye tadında ve birazcık da ucundan *Call of Duty*'leri andıran tonlarda olması aslında kulağa fena gelmiyor. *Call of Duty* hayranları büyük ihtimalle tarzı aynı ama ruhu farklı bir oyuna denk geldikleri için sevineceklerdir. Ancak aynı şekilde Goldeneye'ı oynayıp benzer bir deneyim bekleyenlerin neler yaşayacağını kestirmek güç. Bana sorarsanız, bekleyeceğiniz son şey "ortalama bir oyun" olsun, zira Goldeneye ya gerçekten ilk oyunun tadını verecek muhteşemlikte bir yapım olacak ya da pek çok hayranını üzecek koca bir balon.



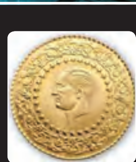
Silahın ona doğrultulduğunu gören asker kendini diğer tarafa atıyor. Bu bile önemli bir gelişme.

James Bond'un muhteşem casus oyuncakları bu oyunda da yerini almış durumda.



KISACA
Tür: Aksiyon
Yayıncı: Activision
Çıkış Tarihi: 4 Kasım 2011
Platform: PS3, Xbox 360
Site: Goldeneyegame.com

Kimyamız tutuyor mu?

 +  +  = GOLDENEYE RELOADED 007

İçi boş bile olsa her ajanda bunlardan bir tane bulunmalı.

Bir casus oyunundan bahsediyoruz, elbette bir şeyler patlayacak.

Kem gözlere karşı yarım altın iş görür.


OYUNU SEVEN
DSL'i*
SEVER
DOĞUKAN EREL
PROSTAR
SEZGİN KALAYCI
FABRE
SALİH ONARAN
MARQNUE
BERKHAN FERİZCAN
VELIXA
CHRISTOPHER
WILLEKENS
TONBALIKLI
Türkiye'nin Online Oyun Takımı
internete DSL'le bağlanıyor.
• 100 Mbps'ye kadar hız
• Kotasız
• Kesintisiz
• Ekonomik
*100 Mbps hız altyapı olanakları ile sınırlıdır ve fiziksel bağlantı koşulları nedeniyle garanti edilen hız olmayıp ulaşılabilecek en yüksek hızı göstermektedir. 16 Mbps'ye kadar hızlar ADSL&ADSL2, 16 Mbps üstü hızlar ise VDSL2 teknolojisi ile sunulmaktadır. Eylül 2011 tarihi itibariyle kullanıcıların %50'den fazlası kotasız paketleri kullanmaktadır. İnternet servis sağlayıcılar tarafından kotalı internet paketleri de sunulmaktadır. Şebekeden ve müşteriden kaynaklı teknik aksaklıklar hizmetteki kesintisizlik halini etkilemektedir.
Doping
işnet
İNSAN İÇİN TEKNOLOJİ
smile
TEKNOTEL
TTNET
turk net
TÜRK TELEKOM

OYUNEZER!

ŞU DİREKSİYONU BIRAK ARTIK

Yaz bitti. Artık oyunların yükselme dönemine giriyoruz. Deliler gibi beklediğimiz tonla oyun birer ikişer kafamıza kafamıza düşmeye başlayacak. Fakat geçmişin derinliklerinden gelen, bir türlü ölmeyen ve son oyunları hayal kırıklıklarıyla dolu markalar da yakamızdan düşeceğe benzemiyor. Driver San Francisco'nun (DSF) aldığı yüksek notlara kanmayın derim. Bana kalırsa "koca bir markayı nasıl beş para etmeyecek şekilde ayağa düşürürüz" konusunda ders niteliğinde okutulabilecek bir noktaya geldi Driver serisi. Bir tür yaratan, sıkı karakterlere ve oynandıktan sonra da hatırlanası bir senaryoya sahip bir oyun salt kötü tasarım tercihleri sebebiyle bugün ortalığın eğlencesi haline gelmiş durumda.

Yaşı elveren oyungezerler ilk Driver'ın çıktığı zaman ortalığı nasıl salladığını hatırlayacaklardır. O zamanlar sandbox diye bir terim hayatımızda yoktu ama ilk Driver birkaç şehirde birden dilediğimiz gibi araç kullanmamıza, gezmemize izin veriyordu. Oyun çıktığı 1999 senesinde IGN'den 9,7 almış ve birçok ödüle layık görülmüştü. Bilmem hatırlar mısınız; oyundaki görevler Miami, San Francisco, Los Angeles ve New York City'ye dağılmış durumdaydı (hatta oyunu bitirdikten sonra küçük bir kodla Newcastle'ı açabiliyordunuz). Tüm bunların gerçekleştiği konsol PSOne'dı. Driver 2'yse gerçek bir devrimdi. Kahramanımız Tanner bu kez aracından inebiliyor, başka araçları çalabiliyor ve istediği gibi etrafta gezebiliyordu. Oyun tam anlamıyla "açık uçlu" bir oyundu ve çoğumuz Driver 2 ile birlikte böyle muhteşem bir oyun tarzıyla karşılaşıyorduk. Bu kez Havana, Las Vegas, Rio ve Chicago'da yeraltı dünyasının sert adamlarına karşı savaş veriyorduk. Geri planda 1970'li yılların funk ve boogie parçaları olayı bitiriyordu. Oyun dünyası bu kez şaşkındı, belki de böylesi geniş bir oyuna henüz hazır değillerdi. Kimileri oyuna düşük notlar verse de, Resmi PlayStation Dergisi'nin oyuna verdiği 10 puan boşuna değildi.

İKİ OYUN VE 10 ŞEHİR

Seversiniz ya da sevmezsiniz ancak Driver serisinin günümüz oyun dünyasına etkisi çok çok büyüktür. Fakat bugün geldiği noktada oyunun kendi yarattığı türün ağırlığı altından ezim ezim ezildiğini görüyoruz. DSF'te yapımcılar oyunu köklerine döndürmeye çalışmışlar ancak ortaya Driver olmayan bambaşka bir oyun çıkmış. Yıllardır öyle veya böyle son derece ciddi, ağır bir suç hikâyesi anlatan Driver serisini Mario Kart'a döndürmüşler. Bir de etraftaki poh poh notları görünce aklım çıkacak gibi oluyor. Bari geriden gelen araçlara muz ya da kaplumbağa kabuğu falan atabilseydik.

Michael Mann filmlerini aratmayan atmosferi tamamen uçurulmuş olan serinin en büyük yeniliğiyse Tanner'ın ruhunu arabadan arabaya atlatabilmesi. Bu nedir lan? Oyuna bir özellik ekleyeceğim derken, bu yaptığınız nedir arkadaş? E, yeni bir oyun yapsaydın o zaman? Adına da Driver değil de, ne bileyim Roadmind falan diyeydin, psişik şoför hesabı... Ama sen yıllardır yarattığın atmosferin içine, çok alâkasız bir yerden doğaüstü güçler koyarsan o oyunun ciddiye alınır yanı kalır mı? Kalmaz tabii... Yıllardır oyun dünyasında ikon olmuş, yıllarca önce suçluların arasına kimliğini gizleyerek dalmış Tanner ve azılı düşmanı Jericho'nun komadaki yataklarından savaşıyor olmalarına ne demeli? Adamlar bir yandan en tehlikeli şekilde araba kullanıyor, bir yandan altına sı*ıyor yahu!!!

Ve geldik Driver markasının, DSF ile birlikte iflasını açıklamasına... Bu oyunda arabadan inmek yok; sadece aracın içinde takılabiliyorsunuz. Görevler de ona göre yani. Ubisoft oyunu köklerine döndüreyim derken, ilk Driver'a dönmüş kısacası. Sinir olduğum şey ne biliyor musunuz? Bu koca markanın bu şekilde bozuk para gibi harcanmış olması. Öldürseydiniz o zaman birader, ne diye kendi yarattığınız türü ve markayı kolu bacağı eksik bırakıyorsunuz? Neyse... Çok uzattık. DSF, kendi yarattığı gölgeden korkan, tırsak ve ucuz bir oyun olmuş. Ruhun şad olsun Tanner.



Heheyt! Tanner'ıma bak be... 12 yıl önce böyle sert bir adamdı işte. Şimdi altına kaçırıyor.



Daha ilk oyunda tam teşekküllü bir film editörü bile vardı.


Bundan 11 yıl öncesi. İlk kez aracımızdan inebiliyoruz.


Grafikler kötü değil mi? O zaman sorsaydınız, gerçek Chicago'dan daha güzel görünüyordu gözlere...

AYIN EZENİ


Furkan Faruk Akıncı

Faruk, yıllarca diyar diyar dolaştıktan ve bileği kuvvetli, yağız bir Ezen aradıktan sonra, aradığı Ezen'in kendi içinde mevcut olduğunu fark ederek yurduna döndü. Lakin yurdu yaratıkların işgali altındaydı.

Pentax ile anılarınız sizinle kalsın.



Pix your life ▶ **PENTAX**

Optio I-10



Mekanik sarsıntı önleme, uzaktan kumanda ve yüksek performans... Beklediğinizden daha fazlası Pentax'ta.

- 12.1 M çözünürlüklü CCD sensör
- 5x optik zoom, 6.25x dijital zoom
- 2.7" LCD ekran, yansımayı önleyen özel kaplamayla ekstra geniş açı
- Yüksek kaliteli HD video kaydı (1280 x 720)
- Çeşitli özel sahne modları ve özel filtreler
- Benzersiz retro tasarım

Ve daha pek çok ileri teknoloji özelliği

www.pentax.com.tr

---

penta teknolojide güven

NAR TEKNOLOJİ A.Ş.
Çağrı Merkezi: 0212 340 60 70

ALBİM 28. YIL
www.albim.com
Tel: 0216 469 23 00



EMRE VS CAN

DIABLO 3 ESKİSİNDEN İYİ OLMAYACAK

HAYIR, ORTALIĞI YIKIP GEÇECEK

EMRE:
Yahu Can, kalk artık şu Diablo III'ün başından. Anladım bekliyorsun, hem de deliler gibi bekliyorsun ama 2 saatte biten demoyu gidip 30 saat oynayarak ne kazanıyorsun? Bir sürü başka oyun var çıkan, git onları oyna ya?

CAN:
Ha, ne? Emre?! Sen ne zaman geldin? Ehm, Diablo III'ten bahsettiğimizin farkındasın değil mi? 11 senedir bekliyorum ben bu oyunu! Tam 1 aydır betaya girişim gelmiş mi diye Battle.Net hesabımı yenilemekten hem laptop'umun, hem evdeki bilgisayarımın F5 tuşu içeri göçtü. Bu kadar kolay bırakır mıyım sence? Hem sen Diablo II'yi oynamış olduğuna emin misin? Ben daha çok tekrar oynanabilirliği olan bir oyun oynadığımı hatırlamıyorum ömrümde. Onda belki de binlerce kez Mephisto/Bhaal run yapmışım, Diablo III'te 7-8 tane Skeleton King run yapmak koymaz ki bana...

EMRE:
Deminden beri başındayım Can, transa geçmiştin, Skeleton King'i indirdiğinde anca gördün beni. Al bu da istediğin yeni klavye, onu getirmiştim sana. Diablo II tabii ki oynadım ama biliyorsun aynı yeri defalarca oynamayı seven birisi değilim ben. Ne olursa olsun bu kadarı fazla. Her neyse, gazını gerçek oyuna sakla demek isterdim sana ama Diablo II'den sonra 11 yıl boyunca biriktirdiğin özlem umarım oyun için yeterlidir.

CAN:
"Aynı yeri" oynamak pek söz konusu değil ki zaten söz konusu Diablo olunca. Bak ben kaçıncı kere baştan oynuyorum betayı, bu sabah daha önce hiç görmediğim bir zindan çıktı karşıma. Harita, düşmanlar, hatta görevler ve event'ler... Her oynayışımda farklı bir şeyle karşılaşıyorum. Diablo II'deki çeşitlilikten kat kat fazlası var ki onu bile yıllarca usanmadan oynadıktan sonra Diablo III'ün gazı öyle kolay kolay inmez zaten. Ah, bak Jar of Souls event'i çıkar diye ummuştum bu zindanda, çıkmıyor kaç seferdir...

EMRE:
Söz konusu Diablo ya da direk Blizzard olunca zaten her dediğim yersiz senin karşında. Tamam, Diablo III diye önüne Diablo I'i sunsalar da sen muhtemelen zevkle oynarsın, peki ya başkaları? Oyunlara bakış açısı değişti, oyunların kuralları değişti. 11 sene önceki etkiyi birebir yaşatacak mı Diablo III? Bana kalırsa ne kadar değişiklik getirmiş olursa olsun hâlâ kendi eski oyununun gölgesinde kalacak. Açıkçası Diablo III'ün kendi türüne öyle muhteşem yenilikler getireceğini hiç sanmıyorum. Bir şekilde bilinen şeylerin güzel bir yorumu olarak kalacak o kadar...

CAN:
Karşımızdaki Blizzard olmasa endişeni anlarım da, Blizzard bu yahu... Kore'nin ata sporu StarCraft'ta hem eski nesli, hem de yenisini bir araya getirmeyi başarıp herkesi mutlu ettiyse, o konuda şüphe duymanın zaten yersiz olduğunu düşünüyorum. Diablo III de yine öyle bir oyun olmuş ki ilk defa oynayan da, 11 yıldır oynayan da hastası oluyor. Tahmini söylemiyorum bunu bak, kız arkadaşım beni bilgisayar başından attı Wizard'la oynamak için ki Diablo'yla çok arası yoktu bundan öncesinde... Demek ki herkese hitap eden, hepimizin ayılıp bayılarak oynayacağı bir Diablo olmuş bu. Aha bir Page of Training daha düştü!

EMRE:
Ya bak anlıyorum da sen beni anlamıyosun. Gerçek oyunculuk diyorum, Diablo II diyorum. Geçemeyecek diyorum. Lan, anlasana kalk artık bilgisayarın başından, kız arkadaşın da oynadı bir bana oynatmadın be! "Betam var, betam var!" diye hava atıyosun, klavye bile getirdim sana yaranabilmek için. 2 saat yeter diyorum, tekrar tekrar oynamak bana göre değil diyorum! Oynamak istiyorum ulan! Kalk ya! Kalk ama çözüldüğümü sanma. Oynamak istemem oyunun devrim yapamayacağını düşünmemi değiştirmeyecek. PEH!

CAN:
Dur Demon Hunter'ıma bir Fallen Tooth daha bulursam Rare eldiven yapıcam. Ah, dur Guen'i atma bari sırtıma, tırnaklarını geçiriyor sonra! Diablo'mla beni rahat bırakın yaa!!



GÖREVİN ÇAĞRISINA İCABET ETTİK BİR KERE -SİNAN AKKOL

CALL OF DUTY EXPERIENCE

Call of Duty için düzenlenecek olan özel bir etkinlik için üç günlüğüne Amerika'ya gitmem gerektiğini öğrendiğimde, açık söyleyeyim, resmen naza çekmiştim. Birçoğunuzun bunu söylediğim için bana uçan tekmeyle girişeceğini bildiğimden, açıklamama izin verin lütfen:
AÇIKLAMA 1: Call of Duty, ilk Modern Warfare'den sonra benim gözümde düşmeye ve kendini aşırı tekrar etmeye başlamıştı. Modern Warfare 3'ün şu ana kadar gördüğüm videoları maalesef bu trendin sürdüğünü gösteriyordu. Haliyle, MW3 için hiçbir ümit beslemiyordum.
AÇIKLAMA 2: Zaten son 3 ayda iki kez Los Angeles'a gitmiştim fuarlar yüzünden. Uzun boylu, kilolu ve uçakta uyuyamayan, koltuğa sığışamayan bir kişiydim. Haliyle 15 saat gidiş, 15 saat dönüş, 30 saatlik eziyet kavlinden uçuşa hiç ama hiç sıcak bakmıyordum.
Lakin Serpil allem etti, kallem etti "bak bu çok önemli bir görev, hem eğlenirsin belki, vıd vıdı!" gibi önergelerle beni ikna etmeyi başardı ve kendimi yine uçakta buldum. Artık Los Angeles ikinci memleketim olmuştu.
Etkinlikten bir gün önce OGZ Online yazarlarından Kaan Özgünay'la buluştuk. Şans eseri sadece üç ay önce okumak için Kaliforniya'ya gelen Kaan da bu etkinlikte görev alacaktı. Heyecanlıydı, çok hafif çaylaktı bu konuda. Ancak 3 günlük maraton bitmeden kan, ter ve toz toprak içinde kalacağını bilemezdi tabii masum Dexter.

MEKANA İNTİKAL ETTİK

Nasıl diyeyim, içine 20 Jumbo Jet'in sığabileceği Playa Vista adlı bir hangar komple kiralanmış COD XP için. Dışarıda Scrapyard haritasının benzeri bir Paintball sahası, Burgertown'a tıpatıp benzeyen bir yemek mekanı, 20 metre yukarıdan incecik bir ipe tutunarak yere kayılan Zipline adlı etkinlik, ve henüz ne olduğunu bilmediğimiz The Jeep Experience karşıladı bizi. Bunları daha sonra deneriz diyerek içeri girdik.
Hangarların içi ise CoD yeşiliyle bezeliydi. İlk hangarda koca bir alan, oyun yapımcılarının, seslendirenlerin ve en iyi klanların oyunseverlere hitap edecekleri bir sahne olarak düzenlenmişti. İkinci hangar ise dananın kuyruğunun koptuğu yerdi. Tabii ki baş köşede Modern Warfare 3 Multiplayer yüklü Xbox 360'lar yer alıyordu. Sonsuza doğru uzuyordu MW3 kuyruğu, ama bir şekilde girmeyi başardık. Tuğbek'in daha önceki E3 ve Gamescom yazı ve videolarından oyunun az çok nasıl oynandığını ve gözüktüğünü biliyorsunuz zaten, o yüzden detaya girmeyeceğim.

Ancak multiplayer tarafında MW2'den ancak %10 farklı olduğunu söyleyeyim, siz anlayın. "Bu iyi bir şey mi, yoksa kötü mü" sorunuzun cevabı, şahane bir oyun olan MW2 multiplayer'ını biraz daha rafine edilmiş halde bir yıl daha oynamak isteyip istemeyeceğinizde saklı.

MW3'ün benim ilgimi çeken tarafı ise yeni Survival Mode bölümleri oldu. İki kişi bir haritada, gittikçe güçlenen düşman güruhlarına karşı durmaya çalışıyorsunuz ve haritalara göre değişen görevleriniz var. İlk başlarda "bu ne bea, MW2'deki Spec Ops daha iyiydi" derken, giderek zorlaşan, giderek taktikselleşen oynanışıyla kan-ter içinde kaldığımı fark ettim! Yaklaşık 1 saat oynadıktan sonra beni spatulayla tabureden görevliler kaldırmış. Şöyle söyleyeyim: Black Ops'un Zombi Modu'nu sevdiyseniz, Survival'a aşık olup evlenmeniz pek olası.

Single Player tarafında ise avucumuzu yaladık, çünkü değil oynanabilir bir bölüm, bir video, hatta bir ekran görüntüsü bile verilmedi. İnşallah bu alanda bizi çok ama çok şaşırtırlar da, grafik, ses, oynanış olarak MW2 taklidi olarak anılmaz MW3 (keşke MW1 taklidi olsa diyeceğim, ama o ayrı konu).

İçerde gezerken Juggernaut Sumo diye bir etkinlik gördük. Burada aklı başında Amerikalı dostla-



Dead Space'in de yapımcısı olan ve şimdi Modern Warfare 3 için çalışan Glen Schofield, çıktığı gün MW3'ü almazsak bizi nerede bulacağını biliyormuş. Öyle diyor.



Etkinlik alanına gitmek için bir otobüse doluştuk.

COD XP sırasında Activision'ın ikinci en büyük yöneticisi David Stohl'la da bir röportaj kaptık. Kendisinin hemen hemen tüm Activision oyunlarında imzası var. Röportajı OGZ Online'da bulabilirsiniz.









rımızı, MW2'den hatırlayacağınız Juggernaut'lara benzeyen dana gibi Sumo kıyafetlerinin içine sokuyorlardı. Sonra da yuvarlak bir ringde birbirlerini itmeye çabalıyorlardı. Daha kıyafeti giyerken milletin sucuk gibi terlediğini görüp, ortamda sadece iki kıyafet olduğunu ve uzayıp giden kuyruğu görünce, Kaan da ben de aklı selimi seçip yandaki turnuvaya yöneldik.

ESKİ OYUNLAR DA BURADA

MW3'ü "taklit taklit!" diye o kadar eleştirmeme rağmen, bir oturuşta başından kalkamayacak hale gelmem, Infinity Ward'un oyununun ne kadar korkutucu bir bağımlılığa sebep olduğunun da göstergesiydi. Lakin, alan sadece MW3'le dolu değildi. Bir tarafta MW2, diğer tarafta MW1, beride Black Ops için ödüllü turnuvalar sürüyordu. Turnuvalardan birisinin kazananına 2012 model bir Jeep hediye ediliyordu ki "şimdi bunu kazanırsam buradan uçağa bindir, sonra Türkiye'de gümrüğe bir sürü laf anlat, ohoo, kim uğraşacak" deyip o turnuvaya katılmadık. (Efendim? Kaan Kaliforniya'da biner miydi? Eööö.) Bir diğer turnuvada ise dünya çapında elemeleri yapılmış, finaller de burada oynanıyordu ki, kazananın ödülü 1.000.000 dolares idi! Bunu kim kazandı, ağzı burnu ne biçim aldı kazandığında bilemeyeceğim, çünkü ödül töreni öncesi Kanye West konseri vardı ve şahsen Kanye West'i hiç tanımasam da konser yaklaştıkça Örümcek hislerim "burada 10 dakika daha kalırsan, radyasyona maruz kalıp mutasyon geçireceksin" sinyali verdi. Korku içinde uzaklaştık.

Activision'ın iki numaralı yöneticisi David Stohl ile röportajımıza daha 45 dakika vardı, onu beklerken bari bir turnuvaya girelim dedik. Ödülünün ne olduğunu bilmediğimiz bir MW2 turnuvasına aradan kaynayarak katıldık Kaan'la. King of the Hill'miş meğerse, dörde dört iki takım karşılaşıyor, 15 dakika sonunda kazanan bir üst basamaktaki elemeye geçiyordu. Kaan'la benim yanımıza iki Latino oturdu, "hi, mi" derken biz bir güzel ezildik mi?! Tam kalkacakken, etkinliğin sonuna doğru katıldığımız için "isterseniz bir şans daha verelim" dedi görevli. Tekrar oturduk, ama bu sefer yanımızdaki elemanlarla konuşmaya başladık. İşte sen roketatar al, Kaan sen A, ben B ile eşleşiyorum, ikili timler halinde ilerleyelim falan derken, karşı takımı yenmeyelim mi? Oradan kalkıp bir basamak üste çıktık. "Eh, röportaja daha 15 dakika var, burada kesin eleniriz" dedik, az daha da yeniliyorduk ama bir de baktık yine galibiz. Şaka maka, yarı finale gelmeyelim mi tam röportajın olduğu saatte! Hem ödülü kaçıracağımız, hem de Latino'ları yarı yolda bırakacağımıza üzülerek "bizim yerimize iki kişi bulur musunuz?" diye seslendik görevliye ve kalktık.

Ve ilginç olan şu ki, finali de kazansaydık ödülün ne olduğunu dahi bilmiyorduk :)

Uzun lafın kısası, Call of Duty XP beklediğimden çok daha eğlenceli ve dolu dolu geçti. Katılan herkese bir de (yaklaşık 6000 kişi gelmiş) oyun çıktıktan sonra gönderilecek birer Modern Warfare 3 Hardened Edition hediye edildiği düşünülürse, etkinliğe verilen 150 doların insanları fazlasıyla memnun ettiğini söylemek yanlış olmaz. Activision'ın COD XP'ye bundan sonra en az Blizzcon kadar önem vereceği çok açık. Deli Call of Duty'cilerin kesinlikle kaçırmak istemeyecekleri etkinlikleri bulmuşlar ki ABD tam anlamıyla bunlarla dolu. Bu etkinlik sadece Modern Warfare 3'ün tanıtımı için hazırlanmış bir PR etkinliği değildi ve dünyanın en büyük markalarından biri olan CoD'u daha da sansasyonel hale getirmek için ellerinden geleni yapacaklar anlaşılan.





Soldan ikinci abi ünlü, ama bizi ilgilendirenler iki yanda. Sol baştaki Nolan North ki kendisini Ezio'nun, Nathan Drake'in ve daha bilumum sevdiğimiz karakterin sesi olarak biliyoruz. Sağ başta ise efsanevi Captain Price'ın sesi olan Billy Murray var.

THE JEEP EXPERIENCE

COD XP'nin açık hava etkinliklerinden olan Jeep Experience'a "hadi bir de şuna girek" diyerek katıldım... ve hayatımda yaşadığım en "değişik" oyun temalı olayın göbeğinde buldum kendimi. Ne olduğunu burada 5000 karakter de yazsam tam anlatamam, neyse ki tüm aksiyonu başından sonuna kameramla kaydetmiştim. Siz iyisi mi Oyungezer Online'a gidip 15 dakikalık bu serüveni bizzat izleyin: **http://bit.ly/rutZYf**

KAAN ÖZGÜNAY'IN GÖZÜNDEN SCRAPYARD PAINTBALL

İnsanların bir saatten daha uzun süre beklemeyi göze alarak girdiği uzun sıranın, basından olduğumu belirten kırmızı bilekliğim sayesinde en önüne geçebildiğim için kendimi kötü hissetmem gerekiyor aslında. Ama saatinin birden fazla kere değiştirildiği röportaj randevumuza yetişebilmek için insanların sinirli bakışlarını görmezden gelmeye çalışıyorum. COD XP tişörtü giymiş kızlardan biri elime yeşil ve minik bir oyuncak asker tutuşturuyor, "Bunu kaybetmeyin, operasyon çadırına giriş biletiniz." diyor. Lakin ben bunu olabilecek en hızlı şekilde unutup oyuncak askeri çantama koyarak çantayı da Sinan Abi'ye veriyorum. O da maçı kameraya kaydedebilmek için Modern Warfare 2'deki Scrapyard multiplayer haritası temel alınarak hazırlanan Paintball sahasının diğer ucuna gidiyor. "Giriş bileti"mi kaybettiğim için endişelenmem gerekir aslında, ama kafamdaki tek soru şu: "Üzerimde o tulum varken vurulduğumda hissedebilecek miyim acaba?"

Kurallar basit: Altışarlıktan iki takım, Op-For ve Task Force 141, sekiz dakika süren bir "Capture the Flag" maçında kapışıyorlar. Eğer vurulursanız, respawn bölgenize gidip ona kadar saydıktan sonra tekrar çatışmaya dahil olabiliyorsunuz. Maçın son iki dakikasına girildiği zaman ise vurulan oyundan çıkıyor. Cephane yenilemesi yok, yakın dövüş yok, üzerinizden boyalar akarken bile hâlâ, "Hayır, hayır ben vurulmadım ki, vurulmadım ki!" diyerek etrafa ateş etmeyi sürdürmek yok. Bu kurallar dahilinde savaş naraları atarak karşınıza çıkan ilk adama silahınızı doğrultup tetiğe asılmak serbest. Centilmenliği elden bırakmamak koşuluyla tabii.

Gruplar halinde çadıra giriyoruz ve oyunun kurallarını anlatması için hazırlanmış kısa videoyu izlemek için yerlerimize oturuyoruz. O sırada yanımdaki adam bana selam verip nereli olduğumu soruyor. Türk oyun basınından olduğumu söyleyince, "Belki daha sonra röportaj yapmak istersin, oyundaki Scrapyard haritası benim fikrimdi çünkü." diyor, giydiği Infinity Ward tişörtünü işaret ederek. Şaşırmaya fırsat kalmadan, tepeden tırnağa askeri nizamda giyinmiş ve sima olarak Soap'u fazlasıyla andıran bir adam, bize kuralları tekrardan hatırlatıyor ve teçhizatlarımızı almamız için çadırın arka çıkışına doğru yönlendiriyor. Sahadan, artık ezbere bildiğim Modern Warfare multiplayer sesleri geliyor: "Frag out!", "We're losing B!", "UAV online!" Kalbim daha hızlı atmaya başlıyor. Kazık kadar on iki adam, yeşil ve siyah tulumlar giyip birbirimize oyuncak silahlarla ateş etmek için sırada bekliyoruz. Buna rağmen olayın absürtlüğü kimsenin umrunda değil. Herkes heyecanlı, herkes sabırsız... Ve herkesin işaret parmağı seğiriyor.

Maç başlar başlamaz fazlasıyla açıkta olduğumu fark edip en yakındaki konteynırı siper alıyorum. Kafamı çıkartmaya meylederken metal zemine çarpan onlarca boya kapsülünün sesi bana engel oluyor. Sesler nihayet durduğunda siperden çıkarak silahımı sahanın diğer tarafına doğrultup ateş ediyorum. Nişan aldığım adamlardan biri yüksek sesle "Ah!" diyerek ellerini yukarıya kaldırıp kendi respawn bölgesine doğru koşuyor. "Hehe, vurdum!" derken sol kolum ve omzundaki keskin acı sayesinde yazının başındaki sorumun cevabını alıyorum. Respawn süremi doldurup tekrar sahaya doğru koşarken bu kez daha temkinliyim. Siperden sipere geçmeden önce yanımdakilerin koruma ateşi açmalarını bekliyorum. İki kişiyi daha vurduktan sonra egom daha da yükseliyor. Bayrağa çok yakınım, siperden çıkıp direğe doğru koşmaya başlıy-- "BOOM, HEADSHOT!" Takım arkadaşımın bağırışıyla kafamdaki acının sebebini anlıyorum böylece.

Maç bittikten sonra yenilginin göstergeleri olan ellerim ile kafamdaki yeşil boyayı yıkıyorum ve Sinan Abi'nin yanına doğru sendeliyorum. "Nasıldı?" diye soruyor. Kolumla bacağımdaki morluklara, saçlarımdaki yeşil boyaya ve nefes nefese oluşuma aldırmadan gülümsüyorum: "Abi, yarın kesinlikle bir daha yapıyoruz, sen de geliyorsun!"





Modern Warfare 2'nin ünlü eğitim sahnesini ve Scrapyard haritasını birebir yaşatan etkinlikler süperdi.



HER ŞEY TEHLİKEDE. HERKES RİSK ALTINDA.
BATMAN
ARKHAM CITY
EKİM AYINDA,
TÜM SATIŞ NOKTALARINDA!
BATMANARKHAMCITY.COM
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
BATMAN: ARKHAM CITY software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios Ltd. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
BATMAN and all characters, their distinctive likeness, and related elements are trademarks of DC Comics © 2011. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s11)
tiglon
WB GAMES


Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:
eskisayi.oyungezer.com.tr

inceleme



MIGHT & MAGIC HEROES VI

KELİMELERİN YERİ DEĞİŞEBİLİR, AMA BU OYUNUN KALBİMİZDEKİ YERİ ASLA!

bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki yeni karne sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. İnceleme sonucunda donanım bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem. Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **105. sayfaya** davet ediyoruz.



ADEPTUS ASTARTES, ANGELUS MORTIS

-GÖKER NURBEYLER

1998 YILINDA TESADÜF ESERİ ***Warhammer 40K (W40K)*** **evreniyle tanıştığımda aklıma gelen iki şey vardı: Bu derinlikte bir evrenden ne filmler çıkar? İkinci cümlede filmin yerini oyunlar alıyordu. Gümüş perdeden ümidi kestiğimde gözlerimi PC'ye çevirdim. Aslına bakarsanız orada da içerik bir elin parmaklarıyla sınırlıydı. Oyunların çoğunluğunun strateji olması ve azının vasatı geçebilmesi tesadüf müydü acaba? EA'in 1993 tarihli taktik aksiyonu** ***Space Hulk*** **ve devamı** ***Vengeance of Blood Angels*** **(1995) sonrası Allah rahmetli SSI'dan razı olsun ki** ***Final Liberation*** **(1997) ve** ***Chaos Gate*** **(1998) ile yüzler gülmüştü. 2003 çıkışlı** ***Fire Warrior*****, Tau etrafında geçmesi nedeniyle SM fanatiklerini şaşırtsa da oyunun düşük kalitesi nedeniyle hızla unutulmuştu. Olay, asıl THQ&Relic'in** ***Dawn of War*** **serisi ile patladı. Bu fikri mülkten nihayet dişe (belki de bir kamyon takma dişe) dokunacak para kazanılınca bir dizi** ***W40K*** **oyunu fikri doğdu. Bunlardan** ***Dark Millenium Online*** **rüyaları süsleye dursun 3. şahıs aksiyon oyunu** ***Space Marine (SM)*** **ile bir Uzay Bahriyelisi'nin günlük yaşamına ilk kez bu kadar yaklaştık.** ***SM*****'nin gelişini uzaktan izlerken iki büyük korkum vardı: 1) Oyun erkenden çıkar da ben askerdeyken konu komşu bitirir, bana havasını atarsa? 2)** ***W40K*** **lisansı saçma sapan bir oyunla çarçur edilirse? İlk korkum,** ***SM*****'nin beklediğim nice oyunla birlikte ertelenmesiyle gerçekleşmedi. Ya ikincisi?**

TANTUM NEX OFFICIUM TERMINUS

Yazı daha da ilerlemeden altını kalın bir şekilde çizmekte fayda gördüğüm bir nokta var: Bu oyuna karşı, bir W40K delisinin ve standart bir aksiyon oyuncusunun bakış açıları asla aynı olamaz. Örneğin standart aksiyon oyuncusu, aşırı çizgiselleşen oynanış, aynı birimlerin aynı yerlerden binlerce kez akması ve yaklaşık 10 saatte biten tek kişilik senaryo nedeniyle ağzını açıp gözünü yumabilir. W40K delisi ise oyunu ilk bitirdiğinde, yıllar sonra gelen sanal W40K tatminiyle koltuğuna yayılır. Masa üstünde, kitaplarda ve yukarıdan pikseller halinde gördüğü orklarla Chaos SM'yi yavaş ve hızlı çekimde, her türlü artistik hareketle doğramıştır ya, gerisi teferruattır. Çok kişilik modlara girişmeden hangi SM chapter'ının silahına ve skin'ine kaç USD bayılması gerektiğini kontrol eder, Blood Angels ve Dark Angels görsellerine bakarak iç geçirir. Rüyadan uyanmaya başlarken dikkatini şu çeker: Oyundaki "Vay bee!" dakikaları yok gibi bir şeydir. Oyunun kural kitaplarındaki karizmatik cümleleri sağa sola yazan abimiz, birkaç aya kalmaz ***SM*****'yi unutacaktır.**

> **BEN OLSAM**
>
> Oyun içeriğinde W40K'ya yeni olanlar için Mass Effect'inkine benzer bir ansiklopedi hazırlar, yükleme ekranlarına ve oyunun içine bunları yedirirdim. Böylece W40K'nın derinliği ve neden özel olduğunu anlatır, evrene olan ilgiyi artırırdım.



Space Marine, bir Warhammer 40K oyununa yaraşır derecede kanlı.

W40K severler *SM*'yi beklerken nasıl bir senaryoda yer alacaklarını da merak ediyorlardı. SM'nin senaryosu için, Ultramarines animasyon filminden üstte, SM konulu romanlardan altta olduğunu söyleyebiliriz. *SM*'de UM lideri Kaptan Titus'u yöneterek bir avuç arkadaşımızla birlikte bir gezegen orkla karşılaşıyoruz. W40K'yı az buçuk bilenler SM'nin insanlığın genetik ve teknik olarak abartılmış elit savaşçıları olduğunu, UM'nin ise SM'nin elit birliklerinden olduğunu bilirler. İşte SM'de yönettiğimiz Kaptan Titus da UM'nin elitlerinden olunca karşımıza modern bir ***M**alkoçoğlu* çıkıyor. (S**M** ve U**M**'nin ***M***'si ne anlama geliyor sanıyordunuz?) 2,5-3 metre uzunluğunda, bir araba ağırlığındaki zırhı altında birden fazla kalbi olan bir süper-insan nesline üyeyiz artık. Bu üyeliği her türlü ork ve kaos iblisi üzerinde oldukça kanlı bir şekilde kullanmaktan çekinmiyoruz. İmparator'u tanımayan kafirleri kesip biçerken günün stresi, yorgunluğu uçup gidiyor (SM için, uzayın her türlü mutant ve İmparator'u tanımayan canlıdan temizlenmesi elzemdir).

NEX, BELLUM QUOD CRUOR

SM'de uzak ve yakın menzilli silahları bir arada kullanıyoruz. Bunlar plazma ve bolt silahlarının yanı sıra Thunder Hammer, Poweraxe ve Chainsword türevi SM'nin favori silahları. Bu silahlarla yapacağınız (F ile sersemlet, E'ye bas) özel hareketler sağlığınızı ve oyun keyfini önemli derecede artırmakta. Keşke bu komboların sayısı daha çok olsaymış. Nerede o eski *Blood Omen 2* gizli saldırıları. Normal şartlarda SM'nin vampirik gücü olmadığından kombo ile sağlık doldurmanın, İmparator'un "ne güzel biçtin, helal len!" kutsaması olduğunu düşünüyorum. SM'deki saldırılar, özellikle yakın menzilliler gerçekten vurduğunuzu hissettiriyor. Bunda başarılı ses efektlerinin de etkisi büyük. Fakat savaş mekaniğinin artı özellikleri, onu bir noktada yoğun olarak eleştirilmekten kurtaramıyor: *SM*, bir W40K SM'sinin saklanamadığı (cover'ın olmadığı) bir aksiyon oyunu. W40K evreninde altın tahtındaki İmparator bile SM'lerin bir milyon düşmana saklanmadan dalmasını tavsiye etmez. Anlaşılan Relic *SM'yi* dur durak bilmeyen bir aksiyona dönüştürmek istemiş. Fakat bırakın lore'daki SM'yi, bu durum oyunu *Gears of War* yapmayayım derken farkında olmadan *Serious Sam*'leştirmekte. Sam ne der bilmiyorum ama Kain-Titus yerine, yerinde bir saklanma seçeneği oyunun menzilli çatışmalarını daha eğlenceli hale gelirken oyunun ömrü katlanırdı.

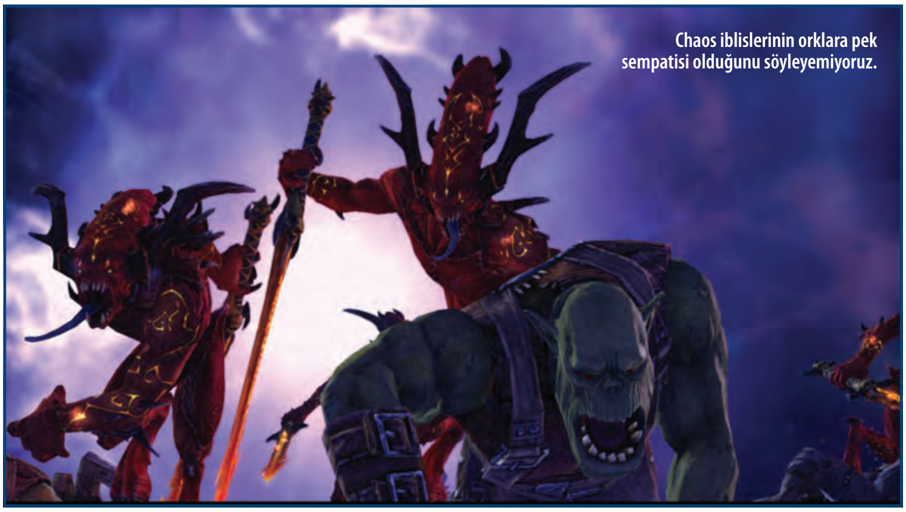
UT IGNARUS EGO ADDO FIDES

OGZ forumlarının Blackknight'ı gibi "Nefes almadan aksiyonun olduğu bir SM aksiyonu bekliyorduk, al işte" düşünce yapısındaysanız yukarıdaki somurtmamı atlayın. Zaten W40K delileri olumsuz sözlerime üç maymunla karşılık vereceklerdir. Çok beklediler, haklılar. O zaman Titus'un jump-pack'inin geçtiği bölümlerin ne kadar eğlenceli olduğundan bahsetmeli. Yalnız keşke bu araç, yakıt fiyatlarında Türkiye'yi baz almasaymış. Tam havaya girmişken "Benzin kaç TL haberin var mı, bu mağarada jump-pack caiz değildir" türevi sözlerle fırlatılıp atılması sinir bozuyor. Jump-pack standart bir araç olsaymış demekten kendimi alamıyorum. Çeşitliliği artırmak için havadan Stormboyz avlama gibi değişik görevler de artırılsaymış keşke. Basit de olsa araçlı görevlerin eklenmesi oyuna başka bir hava katabilirdi. Bir FEAR ya da Mass Effect'te bile kısa bir mech ya da araç görevi neler katmıştı hatırlarsınız. Bu sözlerime "Eee Titus'u yönetiyoruz, n'apsın adam?" diyen arkadaşlar var. Soruyorum onlara: Araya Titus'un şahit olduğu birkaç ekstra sahne atıp araçlarla haşır neşir olmamız çok mu zordu Relic için? İnsan sevdiğinden daha fazlasını bekliyor. Tabii ki beklentilerimin karşılandığı yerler de az değil.

SM'nin en başarılı olduğu konu atmosferi. SM romanlarını okuyanlar standart bir UM'nin kaç yüz kişilik bir orduya bedel olduğunu, ork güruhu içinde nasıl yara yara ilerleyeceğini ve de bunun SM'nin fanatizminden doğan faşist yaklaşımıyla ne kadar vahşi olacağını bilir. İşte oyunumuzun hissettirdiği de tam olarak bu. Yine de keşke kaosla daha uzun süre haşır neşir olsaydık ve daha çok boss fight olsaydı demekten kendimi alamıyorum. Upss kaçırdım yine ağzımdan.

AVE IMPERATOR, NOS MORITURI TE SALUTAMUS

SM, Relic'in konsollardaki ilk W40K deneyimi. İki platformu denediğimde Relic'in *SM*'yi hazırlarken önceliği PC'ye verdiğini düşündüm. Fare ile daha hızlı hedef alınması tek kişilik modda batmıyorken çok oyunculu modda klavye&fare ikilisinden başkasına sarılamadım. Bu benim PC geçmişimin daha eski olmasına da dayanıyor olabilir. Diğer yandan oyunun PC sürümü konsollara göre daha hesaplı olduğundan bilgisayarınız çok eski değilse tercihiniz bu yönde olabilir. Oyun grafikleri platformlar arasında ölümüne bir fark oluşturmuyor. Diğer yandan oyunun DLC ve eklentilerinde >>



Chaos iblislerinin orklara pek sempatisi olduğunu söyleyemiyoruz.



Kalkanlı Orc'lara karşı koşup sersemletme ve sonra bitirme hareketini kullanın.

>> önceliğin PC'de olacağı aşikar. THQ farklı mecralardan alınan SM paketlerine farklı ekipman hediyeleri ekleterek şimdiden Chapter'lara göre bir pazar farklılaştırması yakalamış durumda.

NUNQUAM ALIENO, NUNQUAM INDULGEO

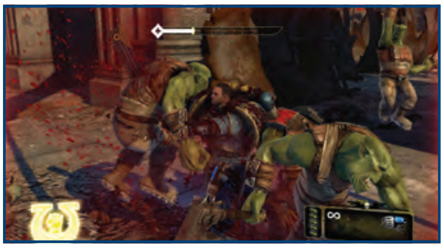
SM, *DoW 2*'de olduğu gibi Steam ile bütünleşmiş durumda, yani kutulu bile alsanız Steam aktivasyonu şart. Oyunun tek kişilik senaryosunu tamamladıktan sonra daha uzun vakit geçireceğimiz çok oyunculu moda geçiyoruz. SM ve Chaos SM takımlarına dağıtılarak oynadığınız modlar arasında Seize Ground (nokta ele geçirme ve koruma) ve Annihilation (Team Deathmatch; yani Allah ne verdiyse rakip takıma dalma) seçenekleri bulunuyor. Bu modlardaki başarınıza göre seviye atlıyor, karakterinizi görünüş ve ekipman olarak özelleştiriyoruz. Şahsen renkleriyle W40K'nın şirinleri olan UM yerine Dark Angels, Black Templars ya da Space Wolves'u tercih ederim. Ekim 2011 itibariyle bunlara kooperativ modu da eklenmiş olacak. Bu mod büyük olasılıkla *DoW*'un *Last Stand*'i tadında olacak. Oyunu gerçek zekâya karşı oynamak tek kişilik modda burun kıvırdığım noktaları siliyor. Saklanma olmaması ve hızlı oynanış nedeniyle bu modlarda Quake 3 tadı aldım. Burada taraflar birbirinden ölesiye nefret eden SM ve Chaos SM olduğundan W40K severlerin alacağı tat katlanacaktır. Yalnız internet bağlantınız ortalamaysa, fiber optik sizin için şimdilik güzel bir rüya ise düzgün bir dedicated server özlemi çekebilirsiniz.

ÖNEMLİ... ÇÜNKÜ

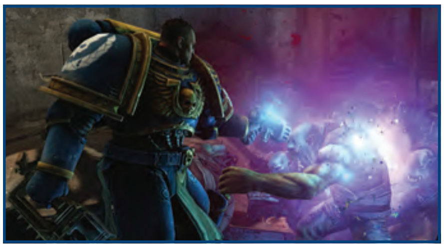
W40K evreninin meraklıları uzun zaman sonra savaş alanına ayak basıyorlar. Diğer yandan aksiyon ağırlıklı olacağı açıklanan Dark Millenium Online öncesi yapımcının neler yapabileceğini ve oyuncunun buna tepkisini göstermesi açısından da önemli.

SERVO IMPERATOR HODIE, CRAS VOS EXSISTO MORTUUS

Yukarıda bahsettiğim standart aksiyoncu, W40K delisi ayrımına tekrar geliyoruz. SM iyi bir oyun. Fakat çok daha iyi olabilirmiş. Eğer bir W40K delisiyseniz verdiğim puana 10 ekleyebilir, alakanız yoksa 5 puan çıkarabilirsiniz.



Kaç saattir konuşuyoruz, bir kere Waagh dedim mi?



Pulse tabancasının cephanesi sonsuz ve bayağı güçlü.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ W40K atmosferi ✔ Sağlam grafik ve ses efektleri ✔ Fury&Bullettime Modları ✔ Jump Pack'li bölümler ✔ Mevcut ve yoldaki multi modları
✖ Çizgisel oynanış ✖ Cover yapmayan SM'ler ✖ Vasat bölüm tasarımı



Çok oyunculu modları oynadıkça yeni Loadout'lar açıyoruz.

Gears of War 3  > Space Marine  > Fire Warrior 

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

W40K severler için yaşanması gereken bir deneyim. Standart bir aksiyon sever içinse yalnızca eğlenceli 20-30 saat.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Relic → **Dağıtım:** THQ / Aral İthalat → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 100 TL
→ **Dijital İndirme:** 50$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** www.lexicanum.com



BEN OLSAM

Bu kadar sağlam bir atmosfer yaratmışım, devasa büyüklükte bir harita tasarlamışım, oluşturduğum dinamikler çatır çatır çalışıyor... Oturup bir de adam gibi senaryo yazardım. Görevleri de ona göre çeşitlendirirdim. Cidden bu fırsat öyle bir kaçmış ki Dead Island'ın yılın oyunu olması işten bile değildi. Sanıyorum Techland'in buna vakti kalmamış. Bir şekilde bu devasa oyunu yaratayım derken bazı noktalardan fedakârlık etmek zorunda kalmışlar.

MEVSİM DÖNDÜ, ÖLÜ SEZON BAŞLADI -FURKAN FARUK AKINCI

Dead Island

TROPİK BİR ADA, beyin aromalı kokteyller, bikini giyen ölüler, kan lekeli plaj havluları, vücut parçası dolu soyunma kabinleri ve hassas midelerin kesinlikle kaldıramayacağı seksi bedenler… Belli ki bu değişik bir tatil olacak. Turizmcilerin ölü sezon dedikleri şey aşağı yukarı böyle bir şey olsa gerek. Papua Yeni Gine açıklarında Banoi adasındayız. Güneşi, kumsalı ve kocaman tatil köyüyle burası tam bir boş zaman cenneti… Muhtemelen böyle bir yerde tatil yapmak ateş pahasıdır ancak Dead Island'ın karakterleri tam bir kaybedenler kulübü kurmuş gibi görünüyor. Kimi türlü talihsizlikler, kimiyse yanlış seçimler sonucunda kariyerleri dibe vurmuş ve artık hayattaki beklentilerini şans üzerine kurmaya çalışan karakterler bunlar. Zoraki olarak tatil bitip de adayı zombiler basınca biz de bu arkadaşlarla birlikte hayatta kalmaya çalışacağız.

Oyuna geçmeden önce söylemek istediğim bir, iki ufak şey var… Geçtiğimiz aylarda yüzümüze çarpan Dead Island fragmanından sonra her nasıl bir oyun bekliyorduysanız, bu oyun o değil. Bazen sonda söylenecek şeyi başta söylemekte fayda var: Dead Island o fragmandaki dramatik yoğunluğun binde birine sahip değil… Ammaaa… Hikâye ve anlatım konusunda sıkıntılar çeken Dead Island, sizi devasa bir adanın ortasında ne yapacağınızı bilemez halde müthiş bir hayatta kalma savaşının ortasına bırakıveriyor. İyi bir hikâye anlatımına sahip bir FPS bekleyenler yanıldılar çünkü Dead Island daha çok Fallout 3'e yakın duran bir oyun.

GÖKTEN KAN YAĞACAK

Evet, ne diyorduk? Banoi adasındayız. Bu tropik cennette tatil yapan dört karakterden birini seçerek başlıyoruz oyuna. Her karakter için ayrı bir arka plan hikâyesi yazılmış ancak bunun oyuna hemen hiçbir etkisi yok. Bu dört karakterimizin farklı uzmanlık alanları bulunuyor. Biri çekiç, balta gibi silahları iyi savurabilirken, bir diğeri keskin ama küçük silahları iyi kullanabiliyor. Biri ateşli silahlar konusunda uzmanken, diğeri nesneleri iyi fırlatabiliyor. Yine de tüm bu uzmanlıkların etkisini oyun içinde çok az hissettiğimi söylemeliyim. Bunun sebebi yetenek ağacının sonlarına yaklaştığınızda elinizde aşağı yukarı benzer karakterler olması. Evet, oyunda basit bir yetenek ağacı bulunuyor. Karakterinize seviye atlattıkça üç farklı dalda yeteneklerinizi geliştirebiliyorsunuz: Fury, Combat ve Survival. Oyunda bir gaza gelme mekanizması var… Zaman zaman karakteriniz gaza gelip etrafındaki tüm zombileri birer birer kesebiliyor. İşte Fury, bu özelliğinizi geliştirmenize yarıyor; ne kadar hızlı öfkeleniyorsunuz, nelerden gaza geliyorsunuz Fury bunları belirliyor. Combat ise adından da anlaşılabileceği üzere bazı güçlü hareketleri öğrenmenize yarıyor. (Mesela ağır yakın silahlar konusunda uzman Logan etrafındaki düşmanları bir hareketle dağıtmayı öğrenebiliyor.) Survival ise hayatta kalma konusundaki yeteneklerinizi belirliyor… Para bulma şansınızı artırıyor, düşmanların dikkatini daha az çekmenizi sağlıyor, sağlığınızı ve dayanıklılığınızı artırıyor. Bu yetenekleri kazandıkça da karakterler arasındaki fark biraz daha azalmaya başlıyor ki zaten oyun boyunca da pek hissetmiyorsunuz.







Oyunda tek bir tür zombi yok. Mesela bu arkadaş üzerinize koşmaya başladığı zaman kaçınız!

Ateşli silahlar çok da etkili değil, ta ki bir headshot çekene kadar.

Oyunu benzerlerinden ayıran en belirgin özelliği hayatta kalma temasını ciddi anlamda oyunun tüm mekaniklerine işlemiş olması. Bence geliştirici Techland'in yaptığı en iyi şey de bu… Oyun zor, hem de oldukça zor. Elinize öyle roketatarlar, otomatik tüfekler alıp ortalığı dağıtma diye bir olayımız yok. Etrafınızda son derece zor ölen düşmanlar cirit atıyor ve siz de elinize ne geçerse onlara karşı kullanmaya çalışıyorsunuz. Elinize ne geçerse derken, kazmadan, kürekten ya da beysbol sopalarından bahsediyorum ve evet, oyunun üçte ikisinden fazlası yakın dövüşle geçiyor. Ve siz canhıraş bir şekilde hayatta kalmaya çalışırken bu silahlar eskiyor, kırılıyor ve eskisi kadar hasar vermemeye başlıyor. Kısacası elinizdeki silahları adam akıllı yönetebilmeniz gerekiyor. Bunun için etrafta bulabileceğiniz masaları kullanabiliyorsunuz. Bu masalarda elinizdeki silahları tamir edebiliyorsunuz. Eğer yanınızda bir de yeni bir silah için tarifiniz varsa, gerekli malzemelerle bunu da üretme şansınız var. Bu noktada iki tavsiyem olacak, birincisi, etrafta ne bulduysanız toplamaya çalışın, eninde sonunda mutlaka işe yarıyorlar; ikinci olarak elinizdeki silahları fırsat buldukça tamir edin çünkü böylesi her zaman için çok daha ucuza geliyor.

ÖLÜLER TURİZM

Dead Island daha ilk dakikadan sizi öylece ortada bırakmakta hiç beis görmüyor ki bence oyunu güzel yapan taraf bu. Etrafta adanın diğer hayatta kalanlarıyla karşılaştığınız zaman onlardan görevler alıyorsunuz ama bu görevleri nasıl yapacağınız tamamen size kalmış. Diyelim bir yerden, birini kurtarmanız gerekiyor ve girmeniz gereken noktanın önünde müthiş bir zombi kalabalığı var. (Elbette ki elinizdeki malzemeleri idareli ve akıllı kullanarak ilerlemeniz gerektiğini unutmuyorsunuz.) Benzinlikten bir bidon kapın, içine benzin doldurun, savurun aralarına ve yakın gitsin hepsini. Oyun bu şekilde taktikler kullanmanıza izin verdiği için hayatta kalma oyunu sıfatını sonuna kadar hak ediyor. Dead Island sizi olabildiğince serbest bıraktığı için hikâye anlatımından ödün vermiş ama bu işin doğasında bu var ne yazık ki… İkisini doğru yapınca ortaya bir klasik çıkıyor takdir edersiniz.

Oyunun görev yapıları pek öyle çeşitlilik göstermiyor ancak hedefe giderken bin çeşit farklı taktik kurgulayabildiğiniz için bu durum pek umurunuzda olmuyor. Yani görevler kendi içinde çeşitlilik sunabiliyor ama birbirinden farklı onlarca görev çeşidi beklemeyin. Genelde ya birilerini kurtarıyor ya da bir yerlerde kaybolmuş cephaneliği araştırıyorsunuz. Elbette kapalı bir yolu açtığınız ya da kurtuluşa giden ipuçlarını kovaladığınız görevler de bulunuyor. Görevleri yaptıkça seviye atlıyor ve karakterinizi daha güçlü kılıyorsunuz. Fakat bu noktada önemli olan yan görevleri gerçekten takip etmenizin gerekliliği… Farklı silahları üretmek için gerekli olan tarif ya da planların birçoğunu yan görevlerin sonunda elde edebiliyorsunuz. Hayatta kalmak için bu planlara gerçekten ihtiyacınız var. Bu nedenle mümkün olduğu kadar bu yan görevleri atlamadan yapmalısınız.

SAPLAYIN GÖZÜNE GÖZÜNE…

Techland bazı şeyleri iyi, bazı şeyleri kötü yapmış ama oyunun iyi tarafları çok daha baskın. Elbette oyunun bazı ciddi sıkıntıları var ama notlarının genel olarak düşük olmasının sebebi bence çıkış fragmanından dolayı oluşan beklenti. Bence Techland gayet sıkı bir çalışma koymuş ortaya ve yapmaya çalıştıkları şeyi başarabilmişler, en azından ben bu hissiyatı yakaladım. Kocaman bir adanın ortasında, gerek yayan, gerekse de araç kullanarak dilediğinizce gezip yaşayan ölülerin ortasında hayatta kalmaya çalışmak ve bunu ciddi anlamda zorlanarak başarabilmek için elbette ki yetenekli bir ekip gerek. Bence Techland gereken yeteneği ortaya koyabilmiş. Belki oyunun hikâyesi ve anlatımı kuvvetli değil ancak yaratılmış olan atmosfer gayet başarılı. Özellikle oyunun çatışma hissine bayılacaksınız. Düşmanlarınız üzerinde çok katmanlı hasar modellemesi var ve elinizdeki silahın etkisine göre karşınızdaki düşman öylesine gerçekçi dağılıyor ki birkaç kez gözlerinizi kaçıracağınıza eminim. Karşımızda son derece sert, zor ve gerçekçi bir oyun var ki sanırım Techland'in başından beri istediği de böyle bir şeydi.

Yine de… Yine de "keşke" demekten alamıyorum kendimi. Karakterler biraz daha güçlü yaratılsaydı, grafik kalitesi haritanın tüm bölümlerinde aynı olsaydı, grafik hataları daha az sayıda kalsaydı ve seslendirme daha iyi olsaydı… Eğer bu saydıklarım da yerli yerinde olsaydı gözümü kırpmadan 9 üzeri bir not verebilirdim bu oyuna. Bu arada oyunu korsan olarak oynayacaklara da bir çift lafım var: hiç denemeyin bile. Oyunun gerçek keyfi birkaç arkadaşla birlikte oynanınca çıkıyor. Oyun boyunca eşyaları, silahları değiş tokuş edecek ve birlikte omuz omuza savaşacaksınız. Zaten oyunu oynarken bir matchmaking sistemi arkada çalışıyor ve sizinle aynı durumda bir oyuncu varsa oyun size içinde bulunduğunuz bölümü birlikte oynamak isteyip istemediğinizi soruyor. Oyunu kesinlikle başından sonuna kadar dört kişi oynamanızı öneriyorum. Uzun lafın kısası Dead Island olmak istediği şey olabilmiş. Bizlere müthiş bir hayatta kalma mücadelesi yaşatıyor. Zor ve emek gerektiren oyunları seven sabırlı bir oyuncuysanız asla denemeden geçmemelisiniz.

Fallout New Vegas



>

Dead Island



>

Borderlands





- **Tür:** Aksiyon-RYO
- **Yapım:** Techland
- **Dağıtım:** Deep Silver
- **Sistem:** İdeal
- **Kutulu Fiyatı:** 95TL
- **Dijital İndirme:** Steam (50$)
- **Yaş Sınırı:** 18+
- **Dahası İçin:** bit.ly/i5Ef12

Oyunda hiç dramatik an yok dersem haksızlık etmiş olurum. Bu sahne epey tuhaftı.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Kocaman, açık uçlu bir dünya
- ✔ Oturaklı ve iyi çalışan çatışma mekanikleri
- ✔ Tonla silah seçeneği ve kendi silahlarınızı üretebilme
- ✔ İnanılmaz darbe modellemesi ✔ Araç kullanımı
- ✖ Kararsız kare oranı
- ✖ Grafik kalitesi her yerde aynı değil
- ✖ Zayıf hikâye ve karakterler ✖ Kötü seslendirme

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Düşen kare oranı gibi bazı teknik aksaklıklarına katlanırsanız müthiş bir macera sizi bekliyor.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



Might & Magic Heroes VI

Melekler Asla Yalan Söylemez...

–CAN ARABACI

Melekler asla yalan söylemez, biliyor muydun? Gerçeği çarpıtmaya ya da gizlemeye çalışabilirler, seni kendi amaçları için kullanabilirler, ancak asla yalan söyleyemezler. Ama bu seni aldatmasın; çünkü dediğim gibi, melekler her ne kadar yüce ve güzel varlıklar olsalar da, en az biz insanlar kadar çarpık düşüncelere ve fikirlere sahip yaratıklardır. Bunu nereden mi biliyorum? Duke Slava ve Griffin hanedanlığının hikâyesini hiç duymadın mı? Ah, o zaman arkana yaslan, çünkü bunu anlatmak biraz vakit alacak...

Bu yazıyı olabildiğine yoğun bir nostalji hissiyatı içinde yazıyorum sevgili okur. Zamanında Heroes III oynarken o maden senin, bu kale benim koşuştururken günün ilk ışıklarıyla aydınlanan odam, bu sefer ben Heroes VI'yı yazarken camdan içeri süzülen yeni günü selamlıyor. Kabul ediyorum, oyun elimize beklediğimizden 1 hafta geç ulaştığı için iki ayağımızı bir pabuca soksa da uzuuuuun ve aralıksız senaryo seanslarına değmedi dersem haksızlık olur. Ama dur, daha yazının başından sürprizi kaçırmayayım, sen okumaya devam et en iyisi...

Beklediğimizden 1 hafta geç elimize ulaştı demiştim ya... Çok da büyük sorun olmadı aslında, betasını zaten aktif olarak açıp açıp oynadığımdan, betanın kapandığı gün elimde tuttuğum oyunun tam sürümü benim için büyük bir nimetti. Sinan DVD'yi elime tutuşturur tutuşturmaz ofistekilerle vedalaşıp (Burak'ın yüzünde beni bir daha göremeyecekmiş gibi acıklı bir ifade vardı elimdeki DVD'yi görünce) koşar adım soluğu evde aldım tabii. Ondan sonrası ise biraz bulanık aslında... Facelesslar, entrikalar, Necromancerlar, Archangel-

lar ve Sheogh'un bin bir türlü iblisini içeren, hızla geçip giden bir görüntü yumağı. Klasik "Yaa Heroes III'ün yerini tutar mı bu? Onun gibisi gelmedi..." muhabbetine girmeyeceğim artık. Ama Heroes of Might and Magic serisinin hangi oyununun hastası olursanız olun, Might and Magic: Heroes VI'da ondan mutlaka bir parça bulacaksınız.

Daha önceki Heroes yazılarımdan birinde "Heroes'da hikâyeye çok da takılmanın anlamı yok aslında, önemli olan oynanış" demiştim ya, Heroes VI'nın beni utandırdığı ilk nokta da bu oldu. Özellikle Heroes V'in türlü türlü saçmalıkla dolu senaryosunun (Raelag ve Isabel, size bakıyorum burada...) ardından resmen ilaç gibi geldi. Heroes VI'nın hikâyesi, aslında tek bir ailenin etrafında dönüyor: Griffin Hanedanlığı. Alıştırma bölümlerinde Slava Griffin olarak oynarken, bir yandan da hikâyenin köklerine inip her şeyi başlatan olayların nasıl şekillendiğini görmek hoş olmuş gerçekten. Bu alıştırma kısımlarında önce Toghrul (Tuğrul?) adında bir Ork şaman/iblisin peşine düşüp onun hakkından gelmeye odaklanırken, bir yandan da bir grup başka Ork ile Toghrul'a karşı iş birliği içine giriyoruz. Kraal ve onun orklarıyla yaptığımız bu iş birliği oldukça kalıcı olduğunu kanıtlıyor da. Beraber nice savaşa girip, nice tehlike atlattıktan sonra Dük Slava ve Kraal arasında bozulması mümkün olmayan bir dostluk bağı oluşuyor. Ancak bu dostluk bağı, bir gün (bir gün dediğime bakmayın, ikinci alıştırma görevinden bahsediyorum aslında) elinde İmparatordan bir belgeyle çıkıp gelen Dük Gerhart tarafından sınanıyor. Belgeye göre Dük Gerhart, bütün orkları bölgeden atmakla yükümlü. Ancak eski dostuna olan sadakati İmparatora karşı olan sadakatine üstün gelen Slava, aralarında zaten pek de sevimli bir ilişki olmayan Dük Gerhart'a karşı ayaklanınca ortalık karışıyor. Tam savaş iyice kızışmaya başlamışken olaya İmparator'un bizzat kendisi ve Başmelek Uriel el atınca işin rengi de değişiyor tabii. Zorla barış yoluna gitmek zorunda kalmanın yanında, Uriel'in tavsiyesi üzerine kızlarından birini de Gerhart'a eş olarak vermek zorunda kalıyor Slava. Ve bundan sonra oyunun asıl hikâyesi, asıl entrika, yalan, dolan dönen kısmı başlıyor.

Geliyor Beş Kardeş!

Griffin Hanedanlığını bir arada tutan Dük Slava, zamansız bir şekilde kendi kızı Anastasya'nın ellerinde can verince Dük'ün beş çocuğunun kaderleri onları çok ayrı noktalara sürüklüyor: Irina, Dük Gerhart ile evlendirilmek için Kurt Düklüğüne yollanıyor. Slava'nın gayr-ı meşru oğlu olan Sandor,Irina'yı Gerhart'ın elinden kurtarmanın peşine düşüyor. Anton babalarını öldüren Anastasya'yı katlederken, Kiril ise Başmelek Sarah'ın peşinden Sheogh'un tam kalbine atılıyor... Böylece her biri, başka bir kalenin kahramanı olarak hikâyeyi farklı perspektiflerden anlatıyorlar. Haliyle resmin tamamını görüp, parçaları birleştirmek için de hepsin hikâyesini bitirmek gerekiyor.





Anastasya'nın zihninde geçen bölümler bir Heroes oyunundan beklenmeyecek derecede RYO türevi, ancak bir o kadar da güzel.

Oyunu Bitirdim Demeden Önce...

Hazırlık görevleri tamamlandı, diğer 5 senaryo da bitti diye oyun sona erdi sanıyorsanız çok yanılıyorsunuz. Oyunun asıl sonu olan 2 adet Epilogue görevini bitirmeden oyunu bitirmiş sayılmazsınız. Epilogue görevlerinin ikisini de görebilmek için Blood ve Tear yollarını tercih etmiş iki adet kahramana ihtiyacınız olacak. Bu görevlerin hayli zor olduğunu da hesaba katarsak şimdiden kolay gelsin diyor ve çok sağlam ordu kurmanızı tavsiye ediyorum.

Ben Olsam!

Ben olsam ilk yapacağım şey... (sıkı durun) kale ekranlarını düzeltmek olurdu! Heroes III stilinde tıklanabilir, izlemesi bile ayrı bir zevk kale ekranları yaptıktan sonra yine Heroes III'ü örnek alan, Rampart tadında bir kale eklerdim. Ha, bir de bol bol denerdim oyunu. Bir turn daha, bir turn daha, derken bir turn daha...



"Gölgeleriiiiin gücüüüü adınaaaaağğğ!!!"
"Abi boşuna kasma, Kiril diye süper kahraman ismi olmaz."

Conflux

Daha önceki Beta incelemesinde çok kısaca Conflux'un ne olduğuna değinmiştim, ancak Might and Magic: Heroes VI'nın eli kolu sayılacak kadar önemli olduğundan tekrar, bu sefer daha etraflıca bir ele almanın faydası olur görüşündeyim.

Conflux, kabaca sizin Online alemdeki kimliğiniz. Oynadığınız her Single Player bölümü, Multiplayer maç, Hot Seat haritaları, Achievementlarınız... Kısacası attığınız adımdan içtiğiniz suya kadar hepsinin çetelesi burada tutuluyor. İstediğinizde bu detaylı bilgileri arkadaşlarınıza gösterebiliyor ya da onlarınkini kendini profilinizle karşılaştırabiliyorsunuz. Ancak tüm yaptıklarınızın kaydını tutmaktan ibaret değil Conflux, aynı zamanda çeşitli ödülleri de içinde barındırıyor. Ana menüdeki Altar of Wishes kısmından profiliniz için türlü türlü ünvan, karakter portresi, Dynasty Bonusu satın almanız mümkün. Buna ek olarak yine Conflux hesabınıza doğrudan bağlı olan Dynasty silahları siz oynarken sürekli gelişip seviye atlayıp daha da güçleniyorlar. Seviye atlatıp geliştirdiğiniz Online profiliniz, Dynastry silah ve bonuslarınızı isterseniz Online maçlarda da kullanabiliyorsunuz üstelik. Tabii bunun için Conflux'a mutlaka bağlı olmanız gerektiğini söylememe gerek yok sanırım. Conflux'a bağlı değilken değil silahlarınıza seviye atlatmak, onları kullanamıyorsunuz bile.

Değinmeden geçmeyeceğim son bir güzelliği daha var Conflux sisteminin: Conflux Orbs. Haritada ufak karak deliklere benzeyen bu orbları görürseniz bakmadan geçmeyin derim. İsterseniz içine mesaj bırakabileceğiniz bu küreler, aynı zamanda sizin o an oynadığınız o haritanın içine not bırakan diğer oyuncuların da notlarıyla dolu. Bu sayede oyuncular takıldıkları ya da zorlandıkları yerlerde birbirlerine mesaj bırakarak yardımlaşabiliyorlar.

"Yaa Heroes III'ün yerini tutar mı bu? Onun gibisi gelmedi..." muhabbetine girmeyeceğim artık

Hikâyeden bahsederken doğrudan Griffin Hanedanlığının bakış açısından giriş yaptım, ancak bir de bu 5 ufak çaplı yap-bozun arkasındaki büyük resim mevcut. Melekler ve Faceless adı verilen gizemli bir ırkın arasında geçen kadim Elder Wars sırasında düşen başarılı bir Başmelek generalinin dönüşüyle başlıyor aslında her şey. İşin içine başka melekler, entrikalar ve yüzlerce yıllık dikkatli planlama girince hikâyemiz için yeterli alt yapı pişmiş hale geliyor ve Griffin Hanedanlığına ait 5 kardeş de yemeğin sinsice manipüle ettiği (!?) sos olarak oyundaki yerini alıyor. (Acıkmışım sanırım) Her kardeşin dahil olduğu fraksiyona ait toplamda 4 görev mevcut. Böyle kuru kuru "dört!" diyince yavan gelebilir, ancak haritaların inanılmaz büyüklükte olduğunu ve her birinin aşağı yukarı (oyun içi süreyle) 5 ay kadar sürdüğünü düşünürsek, oyna oyna bitmeyen bir içerikle karşı karşıya olduğumuzu da söyleyebiliriz aslında.

Giriş faslını geride bırakıp bir haritaya daldığınızda arayüzün hayli minimal olduğu ve Heroes V'i andırdığı dikkatinizi çekecektir. Ekranın üst kısmında temel ihtiyaçlarınızı karşılamanızı sağlayacak 4 kaynağa sahi... Bir dakika, 4? DÖRT MÜ? Yok, merak etmeyin kimse sülfürünüzü, mücevherlerinizi çalmadı. Yapımcılar oyunu minimalize ederken kaynakları da minimal kullanmaya karar vermişler anlaşılan. Bu yüzden fazlalıkları budayıp odun, taş ve parayı aynen tutup, kalan kaynakları Blood Crystal adı altında birleştirmişler. İlk başta çok yadırgadığım bir şeydi, ancak binaların gereksinimleri uygun şekilde düzenlenmiş olduğundan giden kaynakları pek de aradığımı söyleyemeyeceğim. Neyse, ne diyorduk? Ah, arayüz. Ekranın üstü az önce dediğim gibi kaynaklara ayrılmışken, sol altta harita, kaleleriniz ve karakterleriniz yine mümkün olduğunca az yer kaplayacak şekilde yerleştirilmiş. Sağ altta ise bir sonraki tura geçmenizi sağlayan koca bir kum saati dışında çeşitli ayarlara ulaşmanızı sağlayan bir tuş yığını gayet şekilli bir şekilde yer alıyor. Ara yüzdeki bu minimalizm tutkusu oyunun diğer ekranlarına da sıçramış. Ana menüden tutun da karakter pencerelerine kadar... Ve hatta... Bunu tekrar yazmak acı verecek ama... Kale ekranlarına kadar! Ya da yapımcıların deyimiyle "Kale penceresine". Beta yazısını okuduysanız Heroes VI keyfime limon sıkan kale ekranlarından bahsettiğimi ve değiştirilmesini umduğumu hatırlarsınız. Betadan oyunun çıkışına kadar olan süreçte çok yakından takip ettiğim bu hassas meselede, Black Hole nedense inanılmaz derecede umursamaz davranmış



Hayır, şehir lavlar altında kalmamış; Başka fraksiyona ait kaleleri kendinizinkine çevirebiliyorsunuz artık. Bakın, Haven'ı nasıl da Inferno'ya çeviriyorum...



"Haydi gençler, oturmaya mı geldik? Dıp tıs dıp tıs!"
"Aha dans ediyor yine, kaçın!"

ve fanların kalbini kırmış durumda. Forumlarda açılan onlarca başlığa, yapılan oylamalarda çıkan "değiştirilsin!" oylarına rağmen Black Hole inatla ekranın 4'te 1'i boyutundaki anlamsız GIF'lerden ibaret kale ekranlarını oyunda tutmaya devam etmiş. Açıkçası oyunun bende yarattığı en büyük hayal kırıklığı da bu oldu. Halbuki ilk başta "Heroes 3 gibi olacak kale ekranları" diye duyurduklarında nasıl da umutlanmıştım! Neyse, sözüm ona oynanışı bölmemek için bu şekilde yapılmış olan kale ekranları dışında menülerin gayet minimal dizayn edilmesi çok hoşuma gitti aslında. Neye tıklarsanız tıklayın, her şeyin hala elinizin altında olması ve kolayca ulaşılabilmeleri güzel olmuş.

Menülerin yazıda kapladığı yer mini sınırlarını çoktan aştığından asıl oyun ekranına dönelim biz. Haritaların birçoğu devasa demiştim ya, Heroes V'te önceki oyunlara göre biraz boş gelmişti bana harita, neyse ki onun da icabından gelmişler bu sefer. Harita, suyunu sıksanız ufak çaplı bir göl oluşturacak kadar etkileşime girebileceğiniz, toplayabileceğiniz şeylerle dolu. Özellikle yeni eklenen ve haftalık bonuslar sağlayan binaların resmen haddi hesabı yok. Haliyle daha önce geçtiğiniz bir yerden tekrar geçseniz bile en az 3-4 yere uğramadan edemiyorsunuz her seferinde. Bu da standart bir haritayı bitirme sürenizi önceki oyunlardan çok daha fazla uzatıyor. Ha, bu arada az daha unutuyordum! Herhangi bir kaynak üretim binasına uğrayışınızda ufak çaplı bir şok yaşamaya hazır olun: Artık harita bölgelere ayrıldığı için, sadece o bölgedeki kaleyi alarak o kaynakların kontrolünü kazanabiliyorsunuz. Gidip de kaleyi fethetmediğiniz sürece, siz binanın başından ayrıldığınız anda kaleyi elinde tutan tarafa geri dönüyor bina da. Taktiksel açıdan

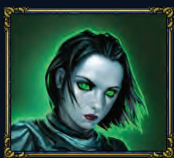




Resimdeki element olmayan birimleri bulun bulabilirseniz...

Kahramanlar Ve Kaleler

Anastasya (Necropolis)



Anastasya, babası Dük Slava'yı öldürdükten sonra öz kardeşi Anton tarafından katledilir. Ancak bu onun için bir son değil, tam aksine hikâyesinin başlayışı oluyor: Necromancer olan büyük halası Sveltana tarafından tekrar hayata döndürülen Anastasya, babasını öldürüşüne dair hiçbir şey hatırlamıyor. Bir yandan Sveltana'nın yanında Necromancy büyü dalını öğrenirken, bir yandan da kendisini bir kukla gibi kontrol edip babasını öldürmesine neden olan kişinin kimliğini bulmaya çalışıyor.

Necromancerlar genel olarak alışılmışın dışında "kötü" karakterler yerine "nötr" ve dengeyi koruyan, ölüp de diğer tarafa geçemeyen ruhların yön göstericisi konumunda işlenmiş. Örümcek Tanrıça'ya tapıyorlar ve iblis istilasına karşı insanların yanında savaşa giriyorlar. Fraksiyon yeteneği "Necromancy" sayesinde ölen birimlerinizi savaş sırasında geri getirebiliyorsunuz. İleri seviyelerde Elite ve hatta Champion birimleri bile geri getirebilmek mümkün.

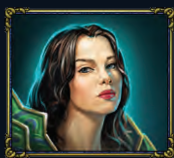
Anton (Haven)



Anton, babası Dük Slava'nın ölümünün ardından 21 yaşında, kardeşlerin en büyüğü olarak Griffin Dükü ünvanının da sahibi. Dük Slava, kız kardeşi Anastasya tarafından gözlerinin önünde öldürülünce tereddüt etmeden kendi kız kardeşinin canına kıyıyor. Daha sonraları ise etrafındakilerin inancının kendisininki kadar güçlü olmadığına ve Elrath, Işığın Ejderhası adına yapılan hareketlerin bir çoğunun kişisel çıkar gözettiğini düşünmeye başlıyor. Zihninde fısıldayan seslerin de verdiği teşvikle alışılmışın dışında tüm tapınma şekillerini yasadışı ilan ediyor.

Haven, yani alışıldık "insan" fraksiyonu yine alışıldık şekline oldukça yakın halde karşımıza çıkıyor. Parlak zırhlı şövalyeler, arbalet kullanan menzilli birimlerine ek olarak "Işık" temalı yeni bazı birimlere de sahip. Rahibe birimleriyle ölen birimleri diriltebilmek savaşları kayıpsız bitirmek açısından büyük avantaj sağlıyor. Fraksiyon yeteneği sayesinde seçtiğiniz bir birimi bir turn boyunca tüm hasarlardan koruyabiliyor. İleri seviyelerde Elite ve hatta Champion birimleri bile koruyabilmek mümkün.

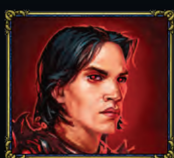
Irına (Sanctuary)



Başmelek Uriel'in müdahalesiyle Dük Gerhart ile evlenmek zorunda kalan Irina, hiçbir zaman şatafatlı kıyafetlerin içine girip kaderine razı olacak bir "leydi" olmadığından ilk fırsatta Gerhalt'ın kalesinden kaçma girişiminde bulundu. Kaçmaya çalışırken ağır yaralandıktan sonra yakalanıp zindanlara atıldı ve zindanları basan Sandor tarafından kurtarıldı. Güneydeki Yeşim Denizine doğru kaçan Irina, burada Nagalarla karşılaştı. Kendini bir politika yumağının içinde bulan Irina, kısa sürede Nagaların gözüne girerek Gerhart'tan intikam almak için kendi ordusunu kurmaya girişti.

Sanctuary kalesi fazlasıyla Japon esintisi taşıyor. Hatta o kadar ki ekranda Japonca birim isimleri ve Daimyo gibi kelimeler uçuşmaya başlayınca başta beni rahatsız bile etti. Ancak alışınca o kadar da fena değil aslında. Yarı köpekbalığı-yarı adam gibi ilginç birimlere sahip Nagaların çoğu birimi amfibik. Özellikle bolca deniz olan haritalarda bariz üstünlük kuruyorlar. Fraksiyon yeteneği sayesinde birkaç tur boyunca azar azar birimlerinizi iyileştirecek bir büyü kullanabiliyorsunuz. İleri seviyelerde çok daha büyük miktarlarda iyileştirme yapabiliyor.

Kiril (Inferno)



Anastasya'nın ikiz erkek kardeşi. İkizi Anastasya babalarını öldürdükten sonra, Başmelek Sarah tarafından aklı çelinerek Sheogh'a götürülüyor. Ancak Sheogh'a vardıklarında ruhunun bir şeytana satıldığını ve bedeninin içinde Yıkımın Prensi, iblis Azkaal'ı barındırdığını öğreniyor. Bir yandan içindeki iblisi bastırmaya çalışırken, bir yandan da Sarah'ın asıl amacını ve kız kardeşinin babalarını öldürmesine sebep olan gizemli gücün arkasına saklandığı maskeyi düşürmeye çalışıyor. Sheogh'daki maceraları sırasında özellikle Dark Messiah of Might & Magic oyunlarını oynayanlara tanıdık gelecek bazı yüzlerle de karşılaşıyor. (Xana ve Kha-Beleth'i hatırlayan var mı?)

Inferno, önceki oyunlardan bazı tanıdık birimlerin yanında yeni bazı birimler de barındırıyor. Genel olarak daha dayanıksız birimlere sahip olmasına rağmen fraksiyon özelliği olan "Gating" sayesinde bu açığı kapatıyorlar. Kullandığınız zaman seçtiğiniz birimden bir grubu daha savaş alanına çağıran bu özellik, ileri seviyelerde daha güçlü birimlerden, daha çok sayıda çağırabilme yetisini kazanıyor. Ancak çağırdığınız birimler kalıcı değiller ve savaş sonunda yok oluyorlar.

Sandor (Stronghold)



Sandor, Dük Slava ve onun ilk aşkı olan güzel leydi Elisabeth'in oğlu. Gayr-i meşru olduğu için doğumundan itibaren çeşitli sorunlarla karşı karşıya kaldığından öfkesini babasının kadim dostu Orc Kraal'dan savaş eğitimi alarak kanalize etmeyi öğrenmiş. Gayr-i meşru olmasına rağmen, Dük Gerhart kendi isteği dışında Irina'yı gelin olarak aldığında müdahale etmiş ve kız kardeşini kurtarmıştır. Bu hareketi kendisine pahalıya patlayıp sürgüne gönderilmesine sebep olsa da, kız kardeşini kurtardığını bilmenin rahatlığıyla Kraal ile birlikte Yeşim Denizi'nin ötesine, Pao Adalarına doğru yola çıkmıştır.

Stronghold, tahmin edeceğiniz üzere daha çok kas gücüne, yani "Might"a odaklı bir oynanış sunuyor. Özellikle Cyclopslar, Impervious to Pain özelliği sayesinde sadece aldıkları hasarı sadece kendi turlarının farkettikleri için çok canlar yakabiliyor. Fraksiyon yeteneği sayesinde tüm dost birimlere insiyatif ve Might hasarı bonusu ekleyebiliyorlar. İleri seviyelerde ise fazladan 1 kere karşılık verme ve saldırırken düşmanı sersemleterek karşılık vermelerini engellemek gibi bonuslara da sahip oluyorlar.



Dövüşler sırasında çeşitli görevler verilebiliyor demiştim ya, işte ona bir örnek. Ne yapın edin, Jorgen ölmeden savaşı bitirin!

Hanimiş Widget'ım?!

Oyunun menüsünde Widget desteği olması gayet hoş düşünülmüş. Şu anda üçüncü parti yazılımı olarak sadece Skype'ın Widget'ı bulunsa da ileride resmi ya da en azından fan yapımı olarak Facebook, Twitter ve daha nice kullanışlı Widget'ın geleceğine kesin gözüyle bakabiliriz. Ayrıca hiç uğraşmadan oyun içinden Multiplayer oynadığınız arkadaşınızı arayıp "Hadi be oğlum, yarım saattir turn gelsin diye bekliyorum, sıfırdan kale mi inşa ediyorsun?" demenin zevki de bir başka olur şimdi.

rakibini kaynaklarını çalarak sömürenler üzülmesin ama hemen, onun da yolunu bulmuş Black Hole. Gerçekten de geniş bir yelpazeye sahip karakter yetenekleri arasından yapacağınız bir iki seçimle rakibinizin kaynak toplayışını 1 hafta sabote etmenize yarayan ya da 3 günlük kaynak akışını çalıp kaçmanızı sağlayan yetenekler mevcut.

Yetenek ağaçları demişken oradan devam edelim. Önceki Heroes oyunlarında her seviye atlayışımızda bilgisayarın bize sunduğu rastgele iki seçenek arasından seçim yaparken, bu sefer gidişatını tamamen bizim kontrol ettiğimiz geniş yetenek ağaçları mevcut. Üstelik önceki oyunların Might tarafı hayli güdük kalırken bu sefer Might ve Magic arasında güzel bir denge de tutturmayı başarmışlar. Gerçi hala Mage Towerların kalelerden kaldırılması ve büyülerin sadece yetenek gelişim ağaçları sayesinde seçilebiliyor olması bence işin büyüsünü biraz bozuyor. (Elveda rakibinin kafasına Implosion dizen Might kahramanları!) Yine de oynadıkça, betada şikayetçi olduğum kadar kötü olmadığını farkettim bu özelliğin. Kahramanları iki ayrı uca sürüklemek açısından iyi iş çıkartıyor hiç olmazsa. Neyse, yetenekler diyorduk... Bazı yetenekler gerçekten olabildiğince özgün ve doğru kullanıldığında oyunun kaderini değiştirebilecek şekilde tasarlanmış. Mesela eğer uygun yeteneğe sahip kahramanınız kasabadaysa bir gün içinde ikinci bir bina yapabilirsiniz kasabanıza. Ya da kuşatma yaptığınız kalenin erzaklarını zehirleyerek kalenin içinde kalan tüm birimlere tur başına hasar veren yetenekle bir kuşatmanın gidişatını değiştirmeniz mümkün. Bunun gibi yaratıcı yeteneklerin dışında standart diplomasi, şans ve moral arttıran yetenekler de her zamanki yerlerini almış durumdalar. Karakter gelişimi şans faktörünü egale ederek, daha planlı programlı ilerliyor böylece.



Kanlı Gözyaşları

Heroes'un o standart Sıra Tabanlı Strateji formülüne RYO öğeleri serpiştiren Path of Blood ve Path of Tears'a da değinmeden geçmeyelim. Her senaryoda, karaktere özel olarak farklı farklı seçimler yapmanız gerekecek. Mesela Necromancer senaryosunun ikinci bölümünde, Anastasya kendi içsel savaşını verirken geçmişinden bazı karakterlerle ilgili kararlar vermek durumunda kalacak. Ya da ileriki bölümlerde, savaşta yendiği bir ork şefini onurlu bir ölüme göndermek ile bir Ghoul olarak diriltip yanında savaştırmak arasında seçim yapacak. Yaptığınız bu seçimler, seçimin iyi ya da kötü oluşuna bağlı olarak size Tears ve Blood puanları kazandırıyor, ancak tek puan geliriniz bu seçimler değil. Savaş sırasında kullandığınız agresif büyüler olsun, ordunuzun gücünü görünce kuyruğunu kıstırıp kaçan düşmanı takip edip öldürmek olsun hep Blood puanı havuzunuzu dolduran hareketler mesela. Yeteri kadar Tear ya da Blood puanı kazandığınızda, hangisinin daha çok birikmiş olduğuna göre yeni bir sınıfa geçiş yapıyorsunuz. Her sınıfın toplam 2 seviyesi var ve savaş sırasında fark yaratabilecek, kendilerine has güçlü bazı yeteneklerle birlikte geliyorlar. Seçim öğesinin yanında, karakter gelişimi açısından da ciddi fark yaratıyor yani bu yeni sistem. Ve oyuna kesinlikle çok iyi bir eklenti olmuş. Gerçi mesela kaçan düşmanı kovalayarak Blood puanı almak için illa düşmanla savaşmak gerekiyorken, kaçmalarına izin verince doğrudan Tears puanı vermesi biraz can sıkmıyor da değil hani. O yüzden Blood puanı kazanmak için düşmanların peşine düşmeye niyetliyseniz ve ordunuza güveniyorsanız Quick Combat özelliğini açmanızı tavsiye ediyorum. Gereksiz bir vakit kaybından kurtulmuş olursunuz hiç olmazsa...

Savaşlarda artık neredeyse her kalenin ölen birimlerini diriltebileceği bir yeteneği olması enteresan olmuş. Ani ve beklenmedik bir şe-


Boss fightları eğlenceli, ama daha da eğlenceli olan Boss'un ta kendisi olmak!

Kaleme Naptınız?!

Heroes III'ün kale ekranlarını hatırlar mısınız? Bugün bile hâlâ her oynadığımda hayran hayran baktığım ve artık Heroes serisiyle özleşmiş kale ekranlarını bu hale getirmek kimin fikriydi bilmiyorum, ama son 10 yılın en kötü oyun fikri konusunda çok net aday gösterebilirim kesinlikle. Şu ikisine bakar mısınız lütfen? Birisi 12 yıl önceki Haven kalesi, diğeri ise ne idüğü belirsiz şimdiki Haven kalesi!

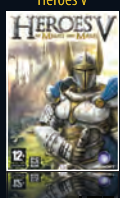






"Yeter artık Necmi abi, alıcaz elinden o mızrağı. Elin elementinin eteğini kaldırıp durmasana mızrağınla!!"

kilde çat diye ölen en güçlü biriminiz önceki oyunlarda savaşın gidişatını değiştirebilirken, burada biraz uğraşıp geri getirebiliyorsunuz çok zorlanmadan. Ama en azından Betadaki haline göre bayağı bir düzenlemeye de gidilmiş bu konuda. Betada bu yetenekler o kadar abartılıydı ki, kayıp verdiğiniz savaş olmuyordu neredeyse. Bu cilalanmış versiyonunda ise, genelde maksimum 1 ya da 2 kere kullanabiliyorsunuz bu özelliği. O yüzden de taktikselliği artmış, ne zaman kullanacağınızı iyi düşünmeniz gerekiyor. Savaşları değiştiren bir başka özellik Heroes V usulü inisiyatife göre belirlenen sıra yerine tam manasıyla sıralı, Heroes III modeline dönülmüş olması. İyi de olmuş, Heroes V'te sıralamanın sürekli değişmesi bazen gereksiz derecede kafa karıştırabiliyordu. Burada ise kimin ne zaman saldıracağı nispeten daha belli olduğundan (bonuslarla inisiyatifleri öne çekmek mümkün yine, ama Heroes V'teki kadar büyük fark yaratmıyor) hamlelerinizi daha ileriye dönük kurabiliyorsunuz. Heroes serisinde oldukça yeni olan ve seriye apayrı bir aroma katmış olan bir başka yenilik, genelde her senaryonun sonlarına doğru çıkan Boss dövüşleri. Normal standartların çok üzerinde güce sahip yaratıklara tüm ordumuzla girişerek yaptığımız bu dövüşler oldukça eğlenceli olmuş. Üstelik oyuna taze bir nefes üflediği için heyecanı ve ilgiyi de taze tutuyor, bir sonraki boss savaşını iple çeker oluyorsunuz. Arada bir hoş sürprizlerle boss savaşının diğer tarafına da koyabiliyor oyun bizi, ki sanırım oyunun savaşlarından en keyif aldığım kısım buydu diyebilirim. Tek bir bossa karşı savaşmanın yanında, savaş alanında çeşitli görevler de atayabiliyor oyun. Şu birimin ölmesine izin verme, ya da arka plandaki hapishanenin içindeki mahkûm her tur belli bir hasar alırken o ölmeden savaşı bitir gibi... Ancak çok nadir görüyorsunuz bu görevleri. Bu tarz görevlerin dozunu biraz daha yukarı çekmek bence daha iyi olabilirdi. Herhalde standart savaşmayı seven oyuncuların keyfini çok da kaçırmak istemediler. Olsun, böylesi de tam daha fazlasını ister halde bırakıyor oynayanı, ayarını çok kaçırmalarından iyidir.

Heroes III  > Heroes VI  > Heroes V 



Sonuç olarak, hepinizin merak ettiği soruya gelelim: Might and Magic: Heroes VI beklentileri karşılıyor mu? "Heroes III en iyisiydi ya" demeye devam edecek miyiz? Evet, muhtemelen devam edeceğiz. Ancak Heroes VI, Heroes III'ün koyduğu o geçilmesi zor çıtaya en çok yaklaşabilen oyun şu ana kadar. Her ne kadar tüm oyunların doğru yanlarını alıp tek potada eritmiş olsa da, ana malzemesini ikinci ve üçüncü oyundan aldığı için bu sefer kıvamı tutturmayı başarmışlar. Oyunun hikâyesinden, müziklerine ve hatta atmosferine kadar ikinci ve üçüncü Heroes oyunlarının havasını solumak mümkün. (Ki müziklerinin ciddi bir kısmı Heroes II ve III'teki müziklerin yeniden yorumlanmış versiyonları) Eğer kale ekranları da yine ağzımızı açık bıraktırmış olsaydı "Yeme de yanında yat" ya da "Yatma, bir turn daha!" diyebilirdim, ancak mükemmele bu kadar yaklaşmışken sırf kale ekranları yüzünden ağzımda acı bir tad bırakmış olması hoş olmadı. Yine de bu "o" Heroes oyunu, bayanlar baylar... Heroes III değil belki, ama ona en yakın oyun, Might and Magic: Heroes VI. İnanmazsanız "bir turn daha" oynayın, kendiniz görün.



Tam son adımda hareket puanının bitmesi ne fena bir şeydir öyle...

→ **Tür:** Sıra Tabanlı Strateji → **Yapım:** Black Hole Games → **Dağıtım:** Ubisoft / Tiglon → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** Steam (49.99$) → **Yaş Sınırı:** 16 → **Dahası İçin:** http://might-and-magic.ubi.com/heroes-6/en-GB/home/

Ne İyi Ne Kötü?

✔ Özlenilen Heroes ruhu! ✔ Hikâyesi bir Heroes oyununa göre gayet sağlam ✔ Yeni eklenen oynanış mekaniklerinin neredeyse tamamı ✔ Conflux sistemi ✖ KALE EKRANLARIIIAAA!! ✖ Elfler yok ✖ Kale ekranları demiş miydim?

Son Karar

- Grafik
- Hikâye
- Atmosfer
- Eğlence
- İçerik Zenginliği
- Multiplayer / Online
- Ses / Müzik

Heroes III gibisini beklemekten vazgeçin artık, Heroes VI'ya bir şans verin, pişman olmazsınız. (Kale ekranlarını görünce belki biraz...)

8,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



TrackMania > TrackMania Nations > TrackMania 2 Canyon



"BU SEFER YOLA GELMİŞ" -ALİ SEZGİN

TRACKMANIA² CANYON

BİR OYUNU ANLAMAK için çoğunlukla saatlerce oynamak gerekmez. Çünkü oyun doğası gereği, oyuncudan ne istediğini anlatır. Bazen bir prensesi kurtarmak üzere bitmek bilmez bir maceraya atılırız, bazen bir film karakterinin yerine geçer filmi baştan yaşarız. Yarış oyunlarında olay daha basit. A noktasından çıkan bir araç olarak B'ye ulaşan ilk kişi olmak gerekir. Bunun için de en kusursuz, en hızlı süren şoför olmak gerekir ki bunu da tahmin etmek çok güç değil. Bunları anlatıyorum çünkü TrackMania böyle bir oyun değil. 30 saniyelik bir pist, her dönüşün, her tuşun ve hatta en küçük refleksin bile önemli olduğu bir oyunda kazanmanın o kadar da önemli olmamasına inanabilir misiniz? TrackMania 2 Canyon, durumun belki farkında bile değil ama aslında oyuncuya bunu öğretiyor.

OTOMOBİL UÇAR GİDER

TrackMania serisini özgün kılan hiçbir elementin değişmediğini görmek oyuncuları sevindirecektir. Oyuncular refleks ve zamanlama becerilerini zorlayacak, kısa pistlerde en iyi zamanı yakalamaya çalışacak. Tek başına oynayacak oyuncular için olay oldukça basit aslında: Belirlenen zaman aralığında pisti bitirmeye çalış. O kadarcık. Oyunu çok oyunculu modda oynamak isteyen oyuncular içinse işler biraz daha karışıyor. Normalde bitirmesi 20-25 saniye süren bir pist için, oyuncuya 5 dakika veriliyor. Bu sürede oyuncunun hem pisti tanıması, hem de elinden geldiğince her hareketini mükemmelleştirip, kendisine avantaj sağlayacak noktaları bulması gerekiyor. İşin ilginç yanı aynı anda bunu yapan 200 yarışçının daha oluşu ki bu özünde pek çok şeyi değiştiriyor. İnsanın önünde en az 30 araba giderken odaklanmak biraz zorlaşıyor ama aynı zamanda bunun da kendi artıları var. Eğer şanslıysanız iyi bir oyuncunun, yoldaki olası problemleri nasıl çözdüğünü görüp numaralarını taklit edebiliyor, şanssızsanız bir şaşkının peşinden duvarlara bodoslama giriyorsunuz.

Şu ana kadar bolca TrackMania oyunu çıktı ama Canyon'u ciddi anlamda serinin devam oyunu yapan şey, geliştirilmiş grafik motoru ve kanyon teması. Önceki oyunlar görsel estetik namına fazla bir şey vaat etmiyordu. Canyon, eskiye kıyasla kusursuz duruyor. Pistler çok inandırıcı bir kere, hâlâ eskiden olduğu kadar ütopik ve imkansız pistler var ama çevre detayları sayesinde zamanlamaları ayarlamak eskisine oranla çok daha kolay. Oyuncu, önemli bir virajı yol kenarındaki tabeladan yarım saniye sonra dönmeye başlayacağını aklına yazarsa pek çok şeyi fazlasıyla kolaylaştırabiliyor. TrackMania Canyon doğal olarak serinin en iyi görünen oyunu aynı zamanda. Yine de şahsen ben ton ve renklerin daha az olduğu TrackMania'yı tercih ederdim. Ortada kanyon manzarası gibi güçlü bir görüntünün olması, sanki oyunun biraz daha kolay sıkıcılaşmasına neden oluyor.

ALEM YETENEK GÖRSÜN

Peki neden TrackMania 2? TrackMania'nın onca oyunu çıktığı halde, Canyon neden ikinci oyun olmaya hak kazandı? İnanın bana benim de buna verecek bir cevabım yok. Daha iyi grafikler, daha iyi sürüş fizikleri kesinlikle oyunda mevcut, ama oyunu bir adım ileriye götürecek ona şekil verecek yeterince yenilik göremedim ben. Çok sevdiğim bir oyunu başka bir yüzüyle tekrar oynamaktan fazlası olmalıydı TrackMania 2 Canyon. Oyuncunun yeni haritalar yaratması, mevcut olana değişiklikler getirmesi gibi özellikler her zamanki gibi çok hoş ama bunlar zaten vardı. Daha da kötüsü TrackMania 2, eski oyunların sorunlarına da çözüm getiremiyor. Bu oyunu deliler gibi oynayan oyuncular ve yeni başlayanlar arasında bir uçurum var. Nasıl olmasın ki? Yapımcıların en azından TrackMania 2'de bu iki grubu ayrıştırmasını veya beraber oynayıp farklı kategorilerde kazanmasının bir yolunu bulmasını isterdim. Maalesef çok uğraşmamışlar.

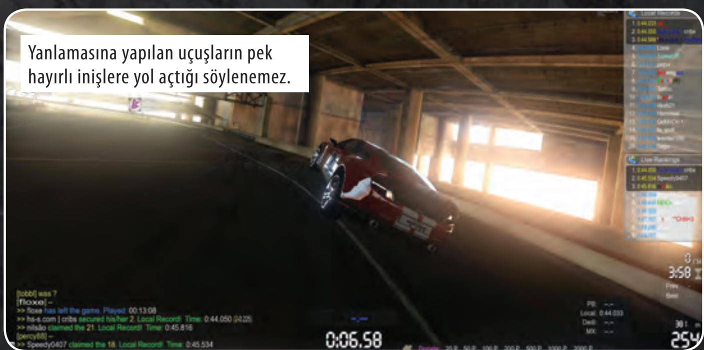
TrackMania 2 Canyon'a bu şekilde baktığımda, karşımda hâlâ o eski muhteşem oyunun olduğunu görüyorum. TrackMania 2 Canyon bu haliyle de hem seriye aşina hem de TrackMania'yı hiç oynamamış oyuncuları kendine çekecek kadar başarılı. Oyuncuya içindeki potansiyeli gösterip, onu üzecek kadar iyi.



İlk denemelerde hızı çok dert etmeyin. Pisti öğrenmek daha önemli.

EN GÜZEL YERİ

Trackmania Canyon oyuncularına tam anlamıyla nefes kesici anlar yaşatma potansiyeline fazlasıyla sahip bir oyun. Yine de yaşadığım deneyimi özel kılan şey, devasa bir rampayı atlamak değil, ilk defa girdiğim bir pisti deneme yanılma yoluyla öğrendiğimde yaşadım. Başlarda yolda bile duramazken, son dakikalarda saliselerle yarışmak, ne yalan söyleyeyim çok hoş bir duygu.



Yanlamasına yapılan uçuşların pek hayırlı inişlere yol açtığı söylenemez.

→ **Tür:** Yarış → **Yapım:** Nadeo → **Dağıtım:** Ubisoft → **Sistem:** Düşük → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 20€ → **Yaş Sınırı:** -
→ **Dahası İçin:** Trackmania2.com

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Güzel grafikler ✓ Kusursuz oynanış ✓ Sağlam çok oyunculu mod
✗ Seriye çok az şey ekliyor ✗ Kanyon teması bir süre sonra sıkabiliyor

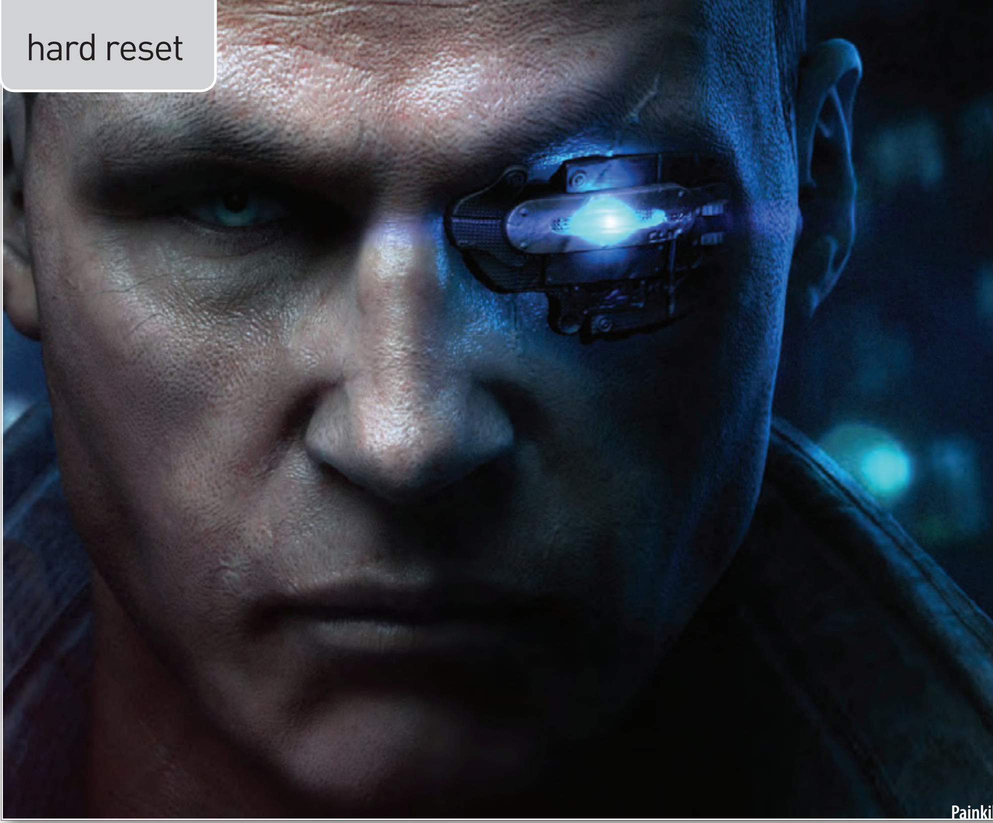
SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★☆☆

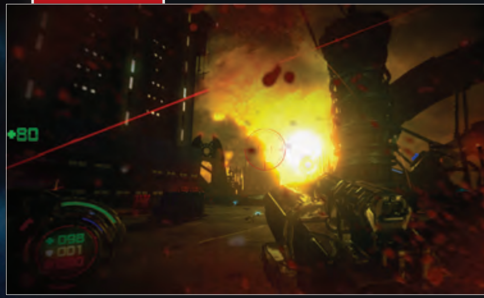
Gözümüz yollarda kaldı. Gerçekten!

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



PC

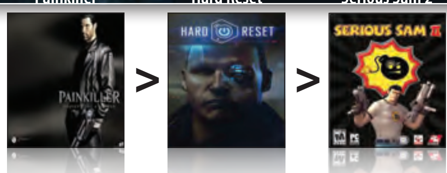


Özellikle gökdelen manzaraları fazlasıyla Blade Runner'ı andırıyor.

Elinizde hangi silah olursa olsun, jilet pervaneli robotların yarattığı garip bir gerilim var hep bir yerlerde.



Painkiller > Hard Reset > Serious Sam 2



BAK BOZDUN İŞTE BOZDUN -ALİ SEZGİN

Hard Reset

BİLİM KURGU SEVERLERİN en sevdiği kıyamet teorisi "akıllanan yapay zekâ"dır. Matrix olsun, Terminatör olsun pek çok popüler film son 20 yılda bunun fazlasıyla suyunu çıkardı. Kusura bakmasınlar ama önümüzdeki 20 yıl için böyle bir senaryo beni korkutmuyor. İşim gereği herkesten çok yapay zekâlarla uğraşmam ve çoğu zaman onları öldürmem gerekiyor. Zayıf yanlarını biliyorum. Aslında bütün oyuncular biliyor. *Quake 3*'ün en güçlü yapay zekâsı Xareo'nun yavaşça yürüyen kimseyi vuramaması, *Counter-Strike*'da üzerine varil koyulan bombaların çözülememesi... Size bunun gibi binlerce küçük hile sayabilirim. O yüzden buraya yazıyorum ileride okur belki; mutfak robotum beni öldürmeye karar verirse ayağını denk alsın. Fişinin nerede olduğunu biliyorum.

Korkarım Hard Reset'te durumlar biraz daha ciddi. William Gibson kitaplarını andıran bağımsız oyunda 2436 yılında beklenen robot isyanı başlamış, makineler bulabildikleri her türlü cihazla insanlara saldırmaya başlamıştır. Esas oğlan olarak şehri korumak için para alan The Corporation'ın üyelerinden biri olarak tahmin edin ne yapıyoruz? Pek zor olmadı değil mi? Hard Reset tam anlamıyla senaryonun ortaya ağırlığını koyduğu bir oyun sayılmaz, zaten bu şekilde parlamak gibi bir niyeti de yok. Hard Reset temayı kullanıyor. Otomatların boş sokaklara sabırla durmadan reklamlarını anlattığı, gökdelenlerin her yeri kapladığı, her şeyin teknolojik ama aynı zamanda yanlış olduğu bir geleceği resmediyor. Bu konuda en az *Deus Ex* kadar başarılı ama senaryodaki bariz eksiklik dikkatsiz gözlerin çoğu detayı kaçırmasına neden oluyor. Olur da Hard Reset'i oynarsanız lütfen bütün o aksiyon içinde durup, sesleri dinleyin, gökyüzüne bakın, hatta o susmayan otomatları inceleyin. Ömrünüz yeterse gelecekte bir gün bunları daha önce gördüğünüzü hatırlayabilirsiniz çünkü.

BİR NESLİN AI İLE SAVAŞI

Hard Reset yeni bir *Deus Ex* olmaya çalışmıyor ve bunun için gayet makul bir nedenleri var. Piyasanın bir *Deus Ex*'e daha ihtiyacı yok. Oyuncular yeni bir *Serious Sam* istiyorlar! En azından The Flying Wild Hog'dakiler böyle düşünmüş Oynanış olarak Hard Reset, *Serious Sam*'i ve biraz da *Painkiller*'ı andırıyor. Elinizde abartılı derecede güçlü ama aynı zamanda yetersiz silahlarla, sayıca üstün ve çoğu zaman birden çok noktadan gelen robotçuklarla uğraşıyor olacaksınız. Bazı durumlarda durdurulması zor yarmalarla uğraşırken, bazen de kolay ölen ama kalabalık robotçuklar geliyor. Her türlü şekilde çözüm sabit, çevrede patlayabilen, elektrik yayan, asit dökebilen ne varsa onu düşmana karşı kullanmak gerekiyor. Saf ateş gücünün çoğu zaman yetersiz olduğu oyunda zekâ kullanımı özellikle önem kazanıyor.

Hard Reset bağımsız bir oyun, ama atlanmış senaryosunu saymazsak son dönemde oynadığım çoğu oyundan daha başarılı olduğunu söylemeliyim. Bilim kurgu distopyası hissini mükemmel veriyor. Küçük bulmacalar oyuncuya çevresini tanıması için fırsat sunuyor ve kullanılan silahlar da oldukça hoş. Aslında toplamda iki silah var ama toplanılan geliştirmeler sayesinde çeşitli şekillere girebiliyorlar. Örneğin makineli tüfeğe yatırım yapıldığında şekil değiştirerek bir pompalı tüfeğe dönüşebiliyor, enerji silahının da ilginç özellikleri var. Tek oynamada her silahın bütün özelliklerini görmek imkânsız dolayısıyla Hard Reset'i tekrar tekrar oynamak isteyebilirsiniz. Tekrar oynamak demişken, Hard Reset'te muhtemelen kısıtlı bütçeden dolayı çok oyunculu mod eklenmemiş ve inanın bana çok yazık olmuş. Oynanış elementleri bu kadar düzgün çalışan bir oyun, ufak eklentilerle aynı *Painkiller* gibi profesyonel oyuncuların oynadığı bir oyuna dönüşebilirmiş oysa ki.

Hard Reset zaman geçirmek için oynamaya karar verdiğim ama beklentilerimin çok üstünde çıkan bir oyun oldu. Yolda çok çok güzel FPS'ler var ama onları beklerken çerez niyetine sizi oyalayabilecek bir oyun arıyorsanız Hard Reset uygun fiyatıyla dertlerinize derman olabilir.



YİNE Mİ!

"Yine mi" demek ne kadar doğru olur bilmiyorum ama kusurları olan Deus Ex'i saymazsak bilim kurgu olup, bakın teknoloji var robot var demekten öteye geçen oyunlar istiyorum ben artık. Gibson'ın Philip K. Dick'in yarattığı dünyalarda olduğu gibi insanların gelecekten, teknolojiden nasıl etiklendiğini görmek istiyorum ben. Yoksa iPhone 1000 çıkmış çıkmamış bana ne ki zaten?

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Flying Hog Productions → **Dağıtım:** - → **Sistem:** Orta → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 30$ (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** - → **Dahası İçin:** Flying Wild Hog

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Hızlı oynanış ✔ Güzel sci-fi ortamlar ✔ Yüksek tempo ✔ Kısmen ucuz
✖ Senaryo zayıfın altında ✖ Çabuk ve garip bitiyor ✖ Çoklu oyuncu yok

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Gelecek ne kadar karanlık olur bilinmez ama oldukça eğlenceli duruyor.

7,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

DİKTATÖRÜNÜZÜ NASIL İSTERDİNİZ? -BURAK AKMENEK



FIDEL CASTRO NASIL bir imaj yaratmışsa, tüm diktatör konulu oyunlarda onun imajından yola çıkılan karakterlerle karşılaşıp duruyoruz. Geniş Police gözlükler, yeşil bir üniforma ve kocaman bir puro; İşte size bir diktatör karikatürü. Tropico 4 de bu ve benzeri birçok şablonla dolu, kendine has mizah anlayışı olan bir strateji oyunu.

BANA HALKIMI GETİRİN

Eğer *Civilization* veya *Sim City* gibi oyunları oynamayı seviyorsanız Tropico 4'e bayılacaksınız. Hatta yalnızca bu dördüncü oyuna değil önceki oyunlara da bayılacaksınız. Çünkü Tropico'nun tüm olayı Karayiplerde bulunan minik adanızı bir diktatörlükle yönetmek üzerine kurulu. Bu yüzden tüm oyunu bol bol İspanyolca kelimeler serpiştirilmiş bir İngilizceyle oynuyorsunuz. Hatta İngilizce bile İspanyol aksanlı.

Eğer önceki oyunları oynamışsanız yeni Tropico'ya alışmanız çok kolay olacak. Ama eğer oynamamışsanız, sabredip tüm eğitim bölümlerini tek tek oynamanızı tavsiye ederim. Çünkü oyunun menü sistemi bir sürü minik ve önemli ayrıntıyla dolu ve hepsinin yerini arayarak bulmak size çok zaman kaybettirecektir. Hatta bu bölümleri oynasanız bile alışıncaya kadar biraz bocalayacağınıza dair iddiaya girerim. Tropico 4'ün tüm olayı halkınızı idare etmek ve bu idare şekli tamamen sizin ne tip bir diktatör olmak istediğinizle alakalı. Eğer eşitlik ve demokrasiden uzak bir yönetim şekli belirleyecekseniz, yani tam bir diktatör olacaksanız buna göre isyan, işgal vb. başınıza açılan dertlerle uğraşmak zorunda kalıyorsunuz. Yok, eşitlikçi bir yönetici olacağım, herkesin ihtiyaçlarını giderip mutlu edeceğim derseniz (benim gibi) bu defa da herkesi mutlu edemeyeceğinizin farkına varıp oraya buraya koşuşturmaya başlıyorsunuz ve bunun maliyeti dönüp dolaşıp sizi vuruyor. Siz de bu yüzden karşınıza çıkan en yakın hedeflere yöneliyorsunuz ve kısa süreli görevleri yerine getirmeye başlıyorsunuz.

Tropico 3: Absolute Power



>

Tropico 4



>

Tropico 3



BEN OLSAYDIM

Ben olsaydım kesinlikle daha fazla aksiyon katardım. Vatandaşlarımın hayatlarını daha da detaylandırarak evlerinin içini görebilmeyi ve biraz Sims havasıyla onları daha da yakından gözetleyebilmeyi isterdim. Adanın içerisinde kalmak yerine bizi de adanın dışarısına çıkarabilecek ve kapalılık hissinden kurtararak aslında bir ada yönetmek yerine sandbox içerisinde oynadığımız hissiyatından bizi kurtaracak şeyler isterdim. Mesela dış güçler bizi ziyaret edebiliyorsa biz de onlara gidebilmeliydik. Döndüğümüzde yokluğumuzdan faydalanarak adada oluşan birtakım değişikliklere müdahale edebilmeyi isterdim. Evlenmek ve kadın dırdırı çekmek, onun isteklerini yerine getirmeye çalışmak bir Imelda Marcos etkisi yaratabilirdi (ayakkabı fabrikası kur bana!).

Bu görevler oyundaki stratejinizi oldukça etkileyecek. Görevler genelde bir binanın üzerinde beliren ünlem işaretine tıkladığınızda karşınıza çıkıyor. Bir diktatör olarak işiniz hem adadaki farklı düşüncelere sahip grupları, hem bakanlarınızı, hem de dış güç-

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Kendine has mizah anlayışı ✔ Müzikler ✖ Temelde kendini tekrarlayan bir oynanış ✖ Oynanışı çok değiştirmeyen yenilikler ✖ Pahalı

leri mutlu etmek üzerine kurulu. Tabii ki görevlerin yüklü miktarda para gibi bir getirisi de oluyor.

AĞAÇLARIM CANIM AĞAÇLARIM

Ormanlar, tepeler ve boş arazilerle kaplı, az nüfuslu bir adanın sizin elinizde kocaman bir ekonomiye sahip, yüksek refah düzeyi olan, insanları mutlu ve güçlü bir ülkeye dönüşmesini seyretmek gerçekten çok keyifli oluyor. Tabii bunu yapmak için her strateji oyununda olduğu gibi doğru bir planlamayla gerekli binaları doğru yerlere en iyi zamanlamayla dikmelisiniz. Oyunun bu yanı aynı zamanda en monoton tarafı. Çünkü genelde hangi senaryoyla oynarsanız oynayın bir şekilde açılış binaları ve devamı aynı stratejiyi kurarak yapılıyor. Her senaryoda elinize farklı bir ada ve kaynaklar verilerek değişik amaçları gerçekleştirmeye zorlansanız da işin temeli aynı yani. Bu da her senaryonun belli bir süresinde hep aynı şeyleri yapmak zorunda kalacağınız anlamına geliyor.

Oyunda mutlu etmeniz gereken çevreciler, militaristler, entelektüeller gibi birçok taraf var. Tabii ki bunları istekleri de farklı oluyor ve bazen birbirleriyle çakışabiliyorlar. Burada önemli olan hepsinin mutluluk göstergesini belli bir seviyenin altına düşürmemek. Çünkü seçim zamanında size oy verecek olanlar gene onlar. Üstelik bu grupların barışçıl olarak başlayan gösterileri bir yerden sonra isyana dönüşebiliyor ki bunun sonucunda kafanızı bir sırığın ucunda görme ihtimaliniz de var. Bunların yanı sıra bir de ABD, SSCB, Avrupa, Çin ve Orta Doğu gibi tatmin etmeniz gereken küçük ve büyük dış güçler var. Bunlar hem size yardım gönderiyor hem de ticaret yapıyorsunuz.

EEE YENİ NE VAR Kİ?

Eğer önceki oyunları oynamışsanız buraya kadar hiç



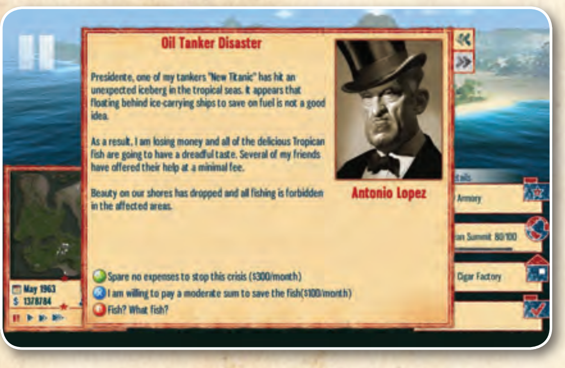
Gariban bir köyden bu hale gelmeniz sadece iki saat alıyor.

bir yenilik olmadığını da görmüşsünüzdür. En iyisi neler gelmiş ve gitmiş önce onu söyleyeyim: Artık durmadan konuşan radyo spikerimiz yok. Tamam, önceki oyunlarda atmosferi bu çenebaz yaratıyordu ama artık onun yerine durmadan bize tavsiyelerde bulunan bakanlarımız gelmiş ve üstelik bu işi konuşmadan yapıyorlar. Konuşma kısmında ise minik espriler var. Örneğin okulda öğretmen ders verirken öğrencilerine 10 defa şunu yazdırıyor: "Başkana suikast düzenlemeyeceğim, isyan etmeyeceğim". Lise öğretmenin soyadı Pineapple (ananas, tahmin edin öğretmenin neresine göndermede bulunuyor) ve öğretmen size mesaj yazarken esprili bir dil kullanıyor. Bu ve benzeri espriler oyunda karakter çizimlerine de yansımış. Her karakterin kafası ters bir armut gibi. Amerika başkanı Nixon'ı andırırken, Orta Doğu temsilcisi Yaser Arafat gibi. Çinli temsilcinin kocaman ön dişleri var, vb... Tabii tüm oyun boyunca enfes salsa melodileri size eşlik ediyor.

Bir başka yenilik ticaret üzerine. Artık ürün ihraç etmenin yanı sıra ithal de edebiliyoruz. Ekonomiye büyük bir etkisi olmuyor ve ben hiç tavsiye etmiyorum ama illa ki kullanacağım derseniz bir kenarda kullanılabilir bir özellik olarak duruyor. Kabinemize yabancı bakanlar alabiliyoruz. Zaten bazı duyurularınızı yapabilmek için o konuyla ilgili bir bakana ihtiyacınız oluyor. Mesela sosyal yardım duyurusunu ya da işi olmayan tüm vatandaşların askere alınacağı duyurusunu bakanınız olmadan yapamıyorsunuz. Aynı şekilde yurt dışından yabancı işçi getirebiliyoruz. Mesela henüz üniversite kuramadığımız için doktor yetiştiremediğimizden ithal doktor getiriyoruz (bir yerden tanıdık geldi ama). Ekonomiyi eskisine göre daha etkin kullanabiliyoruz. Mesela maden çıkartıp bunun üstüne bir de kuyumcu imalathanesi açtık mı ihracattan parayı vuruyoruz. Ülkedeki grupların liderleri var ve bizden bir şey istediklerinde o grubun lideri çıkıp bir sürü istekte bulunuyor. Yani bunlar da birer karikatürize karakterle gösteriliyor. Tabii ki eskisi gibi tüm vatandaşlarımıza tıklayıp onların hayatlarını takip edebiliyoruz. Ayrıca gene eskisi gibi adanın tamamını görüp zum yaparak sokaktaki en ince ayrıntıya kadar inceleyebiliyoruz. Ama bu kez oyunun grafikleri biraz daha toparlanmış. Bir imalathanedeki işçi sayısı ihtiyaçtan fazlaysa onları kovabiliyor ve daha fazla işçi alınmasını önleyebiliyorsunuz. Böylece tasarruf yapabiliyorsunuz.

Maalesef tüm bu yeni özellikler oyunu monotonluktan kurtarmıyor. Doğal felaketler başımıza bela olup biraz heyecan getirse de etkilerini kolayca silebildiğimizden bizi zorlamıyor. Oyunda yaptıklarımızı bir Farmville havasında Facebook ve Twitter'dan paylaşabilmek. Kendi haritamızı yapabilmek veya başkalarının yaptığı haritaları alıp oynayabilmek gibi oyunu devamlı oynamamızı sağlayacak yenilikler gelmiş olsa da tüm bunlar oyunun temelini baştan kazmıyor. Yalnızca birazcık zenginleştiriyor o kadar.

Tropico 4 gene güzel ve eğlenceli bir oyun ve eski oyunların standartlarını koruyor. Ama sanki bu oyun serinin dördüncüsü olmak yerine bir ek paket olsaymış daha anlamlı olacakmış.



İçi turist dolu gemi! Allah'ım para geldi paraaaa!





Trafik sıkışıklığıyla uğraşmanıza gerek yok. En azından oyunun başlarında.

- **Tür:** Strateji
- **Yapım:** Haemimont
- **Dağıtım:** Kalypso
- **Sistem:** Orta
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** Steam (40$)
- **Yaş Sınırı:** 12+
- **Dahası İçin:** www.haemimontgames.com/tropico4/

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

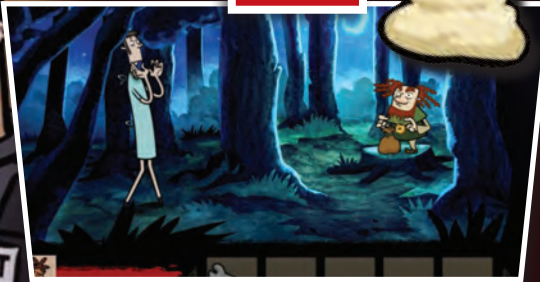
Eski oyunların üzerine çok bir şey katmayan ama kalitesini de düşürmeyen bir yapım.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



PC



Bu saçmalığın arasında bir doğaüstü olaylar eksikti.



İşte Hector'un hakkından gelen biri.

BU GECE ÇOK SİNİRLİYİM -B. EMRE ÜLGEN

Hector: Badge of Carnage

BU OYUNU İLK OYNAYIŞIMDA ancak 5 dakika tahammül edip, oyunu tiksintiden çarpılmış bir yüz ifadesiyle bırakmakta haksız sayılmam. Zira ilk bulduğunuz nesnenin kullanılmış bir prezervatif, ilk bulmacanın da bununla bir klozet içinde ataç avlamak olduğu, yani zerrece yontulmamış, kaba saba bir mizah anlayışının daha baştan koktuğu bir oyun söz konusu. Bu diyarlarda, tahammülfersah Recep İvedik ile içi geçmiş Uygur Tiyatrosu arasında bir yere denk gelen, abartılı iğrençliğe dayalı mizahı iyice köpürtebilmek için *Hector: Badge of Carnage*'ın konusu da o sularda seçilmiş; oyunda "İngiltere'nin Suç Başkenti" diye geçen, hayali *Clappers Wreake* şehrinde bir terörist, rehinelerini öldürme tehdidiyle sığındığı binadan etrafa dehşet saçmakta ve -en kibar söyleyişle- katıksız bir barzo olan kahramanımız Müfettiş Hector olaya müdahale edene kadar, anlaşmaya çalışan tüm polisleri keklik gibi avlamaktadır.

Üçlemenin ilk bölümü *We Negotiate with Terrorists*'te, Hector'un akıllara seza zekâsını kullanarak, -konuşmamız esnasında bir şehir aşığı olduğu ortaya çıkan- teröristin isteklerini yerine getirmeye çalışıyoruz. Bunun için *Clappers Wreake*'i ıslah etme projesi üzerinde çalışan bir adama maddi yardım sağlamalı, şehrin ünlü saat kulesini onarmalı ve daha da ünlü pornocusunu kapatmalıyız.

"Böyle alışveriş listesi gibi madde madde macera oyunu mu olur?" derseniz, *Hector: Badge of Carnage*'ın ilkin 2010 yılında iPhone için çıktığını, ancak bir yıl sonra PC'lere uyarlandığını belirtmeliyim. Dolayısıyla ilk bölümdeki ilkel kurgu çok da şaşırtıcı sayılmaz. Neyse ki ikinci bölüm *Senseless Acts of Justice* ve üçüncü bölüm *Beyond Reasonable Doom*'da böyle keskin ayrımları olmayan, daha bütünlüklü bir hikâyeyi oynuyoruz. Fakat -her biri bir sürprizle bağlandığından konularından bahsedemediğim- son iki bölümde hikâye nereye varacağını açıkça belli ettiği ve ilk bölümde oyuncuyu tutan "bu rezalet nereye varacak?" yollu saçma merak da sönmeye başladığı için oyun da giderek sıkıcılaşıyor. *Testere* serisinden apartılmış bir fikre dayalı oyunun sonu ise *Hector: Badge of Carnage*'ın absürtlüğünün bile az kaldığı bir saçmalıkta.

Tabii ben oyunun hikâyesini kılkuyruk bir yazar ukalalığıyla inceliyorum ama şu da var: Karşılaştığımız tüm kişilerin ya striptizci, ya dolandırıcı, o da olmadı fahişe olduğu bir oyun, bir hikâye mi anlatmaya çalışmakta yoksa seçtiği tiplemeleri sürgit aşağılayarak komiklik mi yapmaya uğraşmaktadır, orası tartışılır. Fakat şu bir gerçek ki, birkaç yerinde gülmüş olmama rağmen (LOL, ROTFL diye konuşan sokak çetesi çok komikti mesela) oyunun vahşi derecesinde kaba üslubu birçok kere benim mizah çizgimi aşarak "eeeh suyunu çıkarttın ama" noktasına getirtti beni (özellikle sakat bir sokak çocuğunu kandırmaya çalıştığımız kısım çok rahatsız ediciydi). Zaten *Hector: Badge of Carnage*, küfür komikliklerine, ucuz alaylara o kadar sırtını dayamış ki bu arada bulmacaları tümden unutmuş. Birkaç tane başarılı diyalog bulmacası dışında oyundaki tüm bulmacalar, bulmaca denemeyecek denli kolay.

BEN OLSAM

Bir başkasıyla acımasızca alay etmenin kolaycılığına kaçmaz, böyle manasız, kaba saba bir oyunla bu satırların yazarını kendi kabalığının sınırına getirmezdim (dinsizin hakkından imansız geldi ama bakınız).

NE HALE GELDİK?

Böylesine yerden yere vurduğum *Hector: Badge of Carnage*'a neden bu kısmen yüksek puanı verdiğime gelince evvela grafik ve animasyonlarının, oyunun bana oldukça ağır gelen iğrençliğini hafifletecek denli canlı olduğunu belirtmeliyim. Bir de, okuduğum incelemeler ve yaptığım anketler sonucu (100 ayıya sordum) gördüm ki, bana yatak odası maceralarını anlatan bir taksici kadar dehşet verici gelen bu kötü mizahı komik bulanlar da var. Bu yazıyı okuyan bu neviden okuyucular varsa beyaz eldivenlerimi çıkarıp yanaklarına hafifçe şaplatarak yazıyı kapatıyorum – imza: Elitlerin Eldivenli Kalemi.

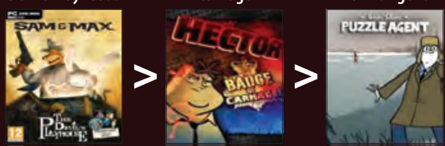


Bu ikiliyi oyun boyunca her mezbelede göreceğiz.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Grafik ve animasyonlar
- ✔ Kimine komik gelebilecek mizah anlayışı
- ✖ Çok kolay bulmacalar
- ✖ Gitgide çuvallayan hikâye
- ✖ Kimine tiksindirici gelebilecek mizah anlayışı

Sam & Max: Devil's Playhouse > Hector: Badge of Carnage > Puzzle Agent



SON KARAR

Kriter	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Banalliğin oyun dünyasındaki sınır boyu, bu oyun.

6,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Macera → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Yapım:** Strandlooper Animation → **Dağıtım:** Telltale Games → **Sistem:** Ekonomik → **Dijital İndirme:** Steam (20$) → **Dahası için:** www.thehectorfiles.tv



RAK OF EYCIS

-ESER GÜVEN

"NEY OF EYCİS?" Serpil daha önce hiç duymadığım bu oyunun ismini söylediğinde verdiğim tepki aynen bu oldu. "Rak of eycis" diye tekrarladı Serpil. "A aa! Acaba Guitar Hero gibi bir şey mi acaba, raklı maklı?" diye düşünürken sanki düşüncelerimi okurmuş gibi ekledi: "Kaya olan rak var ya, ondan işte". Hiçbir şey anlamamıştım, çağlar kayası, tuhaf bir isim. Ama oyun tam da bu işte: Kaya var, çağlar var, tuhaflık var.

SİZ SİSİFOS'SUNUZ VE BİR KAYAYI YUVARLIYORSUNUZ

Oyunu işte bu tek bir cümleyle özetlemek mümkün aslında. Yaptığımız şey kayamızı yuvarlamak, kah önümüze çıkan engelleri yıkarak, kah engellerden sakınarak düşmanın kale kapısına ulaşmak ve "hayyda bre!" diye tüm gücümüzle kapıya çarpmak. Şimdi eğer bu olayı herhangi bir kısıtlama veya rekabet olmadan yapıyor olsaydık işler gereğinden fazlaca sıkıcı olabilirdi. Neyse ki bu bir "sandbox" oyunu değil, karşımızda gitgide güçlenen düşmanlar var ve onlar da kendi kayalarını kullanarak bizim kapımızı, biz onların kapısını kırmadan önce kırmaya çalışıyorlar.

Peki ama kim bu düşmanlar? İşte oyunun ismindeki "çağlar" tabirinin içini de böyle dolduruyoruz. Geçtiğimiz her bölümle zamanda ilerliyoruz. İlk olarak Antik Yunan ile başlıyor, Agamemnon ile kapışıyoruz. Sonra Orta Çağ, Rönesans diye diye ilerliyoruz ve o tarihlerin ünlü isimleri (ve bazı fantastik karakterler) ile savaşmaya başlıyoruz. Örneğin karşımıza ikinci olarak Leonidas çıkıyor, biraz sonra Vlad Tepes (ya da daha tanıdık ismiyle Drakula), sonra da Vinci, hatta ve hatta Veba ile bile savaşıyoruz.

Oyunda Tower Defense esintisi oldukça yoğun, çünkü düşmanın kayasını engellemek için yollara çok çeşitli tuzaklar ve engeller koymamız gerekiyor. Bunların stratejik biçimde yerleşimi çok önemli, ancak bu şekilde düşman kayasının hızını kesebiliyor, zarar görmesini sağlayabiliyoruz. Örneğin dar bir boğaza iki tane kule, bir tane de fil dikiyoruz (evet, fil). Filimiz kulelerin arasından geçmek için yavaşlayan kayaya darbe vurarak zarar görmesini ve iyice yavaşlamasını sağlıyor. Bütün bu engel koyma işini ise kayalarımız inşa edilirken yapmamız gerekiyor. Süre kısıtlı, çünkü kaya hazır olur olmaz yola çıkmamız gerek. Eğer bu aşamada yavaş davranır veya tembellik ederseniz siz engellerle uğraşırken düşman kayasını yuvarlamış oluyor ve kapınıza da sizden daha önce ve daha çok kez ulaşıyor. Tuzakları kurmak için para lazım, parayı da düşman tuzaklarını ve parkurdaki o çağdan esinlenilmiş yapıları yıkarak kazanıyorsunuz. Yani "etliye sütlüye bulaşmadan hemen kapıya dalayım" diye düşünürseniz para toplayamayacağınızdan rakibinize engelsiz bir arazide kaya koşturma şansı vermiş oluyorsunuz. Buradaki dengeyi çok iyi ayarlamanız gerekiyor.

UFACIK TEFECİK, İÇİ EĞLENCE DOLU TURŞUCUK

Bu kadar basit bir konsepti eğlenceli kılan şey ise oyundaki inanılmaz mizah öğeleri ve çizim kalitesi. Ara demolar o kadar esprili ki sırf bunları görmek için bile oynanır bu oyun. Mesela Leonidas'ın "This is Sparta" diyerek tekmeyi yapıştırması ve ardından gelişenler, Gandalf'ı "You shall not pass" dedikten sonra cırk diye ezerek geçmemiz gibi espri öğeleri, özellikle de atıfta bulunulan kişi veya mekânları biliyorsanız çok güldürüyor sizi.

Rock of Ages ufak tefek kusurları bulunan, ama zaten kendisi de ufak tefek, bir o kadar da eğlenceli bir oyun. Arada bir yapay zekâ saçmalayabiliyor, kayası bir yere takılıyor mesela ve oradan çıkaramıyor. Siz de rahat rahat karşı kale kapısını yıkabiliyorsunuz. Bir de belki sürekli aynı şeyi yapmak sıkıcı gelmeye başlayabilir, ama dediğim gibi sırf bir sonra hangi çağ ve karakterle karşılaşacağınızı görmek için bile buna katlanabiliyorsunuz. Denemekle hiçbir şey kaybetmezsiniz, asıl büyük oyunlarınızı oynarken arada bir on dakika kafa dağıtmak için son derece uygun bir aday.

Bastion



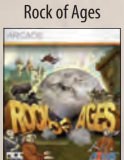
>

Limbo



>

Rock of Ages



→ **Tür:** Strateji, kaya yuvarlamaca → **Yapım:** ACE Team → **Dağıtım:** Atlus → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** Steam (10$)
→ **Yaş Sınırı:** 10+ → **Dahası İçin:** www.atlus.com/rockofages/

BEN OLSAM

Guitar Hero'da iki kişi oynarken yaptığımız gibi, rakibin işini gerçek zamanlı olarak zorlaştırabileceğimiz engeller koyabilmemizi sağlardım.



Bal gibi de geçicem Gandalf kaptan!

Yoklama bittikten hemen sonra başlıyoruz.



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Müthiş orijinal grafik tarzı
- ✓ Komik espriler
- ✓ Kazanırken gaza getiriyor
- ✓ Kaya yuvarlıyoruz, daha ne olsun
- ✗ Arada bir aptallaşan yapay zekâ
- ✗ Kaya yuvarlamak bazen sıkıcı olabiliyormuş

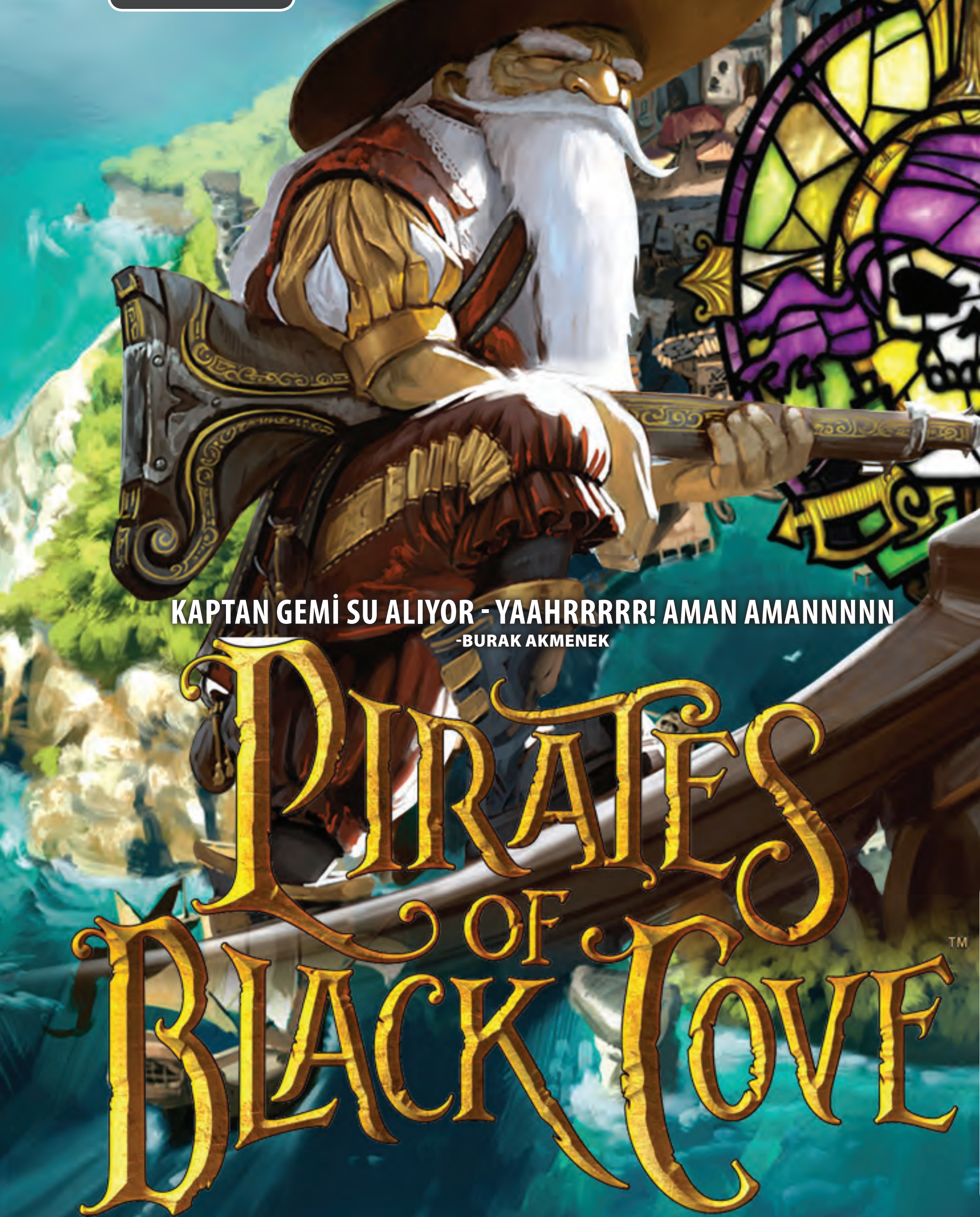
SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

Basit oyunların ne kadar eğlenceli olabileceğinin en güzel örneklerinden biri daha.

7,6

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



KAPTAN GEMİ SU ALIYOR - YAAHRRRRR! AMAN AMANNNNN

-BURAK AKMENEK

PIRATES OF BLACK COVE™

SID MEIER'S PIRATES! ta C64 döneminden beri kanıma nasıl işlemişse artık, ne zaman bir korsan oyunu görsem torik bulmuş balık gibi üstüne atlayasım geliyor. Benzetmeyi bile denizden yaptım, siz anlayın artık. Hatta bu merakım yüzünden seyretmediğim Errol Flynn'lı klasik korsan filmi kalmadı ama bu başka bir konu tabii. Ben asıl bu oyunun çizgi filmi andıran grafiklerine ve deniz savaşlarına vurulmuştum. Videolarını burnumu monitöre yapıştırıp öyle izliyordum. Çünkü tıpkı *Pirates!*'ı andırıyordu. Sonunda yalvar yakar Serpil'i kandırdım ve oyunu kaptım!

ÇEK ÇAPAYI! YELKENLER FORA!

Oyunun girişi, oynayacağınız ana karakterin seçimi falan derken kendimi Karayipler'in avucumun içi gibi ezbere bildiğim haritasına atıverdim. Tortuga civarında başlayan macera beni Santiago ve Port Royale etrafında döndürüyor derken... bir türlü gidemediğimi fark ettim. Evet, avlayacağım veya rakip sayabileceğim düşmanlarım etrafımda dört dönerken ben hiçbir yere gidemiyordum. Karayipler'in korkulan korsanı olacağım, etrafı yakıp yıkacağım derken kendimi daha hızlı gitsin diye geminin dibine fiske vururken buldum. Daha doğrusu aldığım görevi gerçekleştirmek için gideceğim yere gerçek zamanla ortalama 4-5 dakikada gidebiliyordum. Hemen oyunun el kitabına bakıp yanlış bir şey yapıp yapmadığımı kontrol ettim.

Evet, hızlı gitmek için olabilecek her şeyi yapıyordum ama bu lanet olası gemi bir solucandan daha hızlı gitmiyordu! Oyunun ilk dakikasında da 15. saatinde de değişmeyen bu işkence yüzünden monitöre tekme yumruk girişmemek için kendimi bir süre tuttuktan sonra duruma alıştım. Durmadan yumruk yiyen ama hiç tepki vermeyip üstelik öteki yanağını da dönen bir aziz gibi sabrettim. Çünkü bu oyunun sonunu görecektim, kararlıydım. Bazı görevleri bu yüzden gerçekleştiremedim, bazılarında oyunu yanlış yerde kaydettiğim için her başarısızlıktan sonra aynı mesafeleri tekrar tekrar gittim. Ama dişimi sıktım, sabrettim.

RÜZGARA KARŞI NASIL GİDİLİR?

Size yalnızca bu oyunda değil rüzgarın olduğu ve gemi kullandığınız tüm oyunlarda, hatta gerçek hayatta işe yarayacak bir taktik vereyim. Eğer yelken kullanarak rüzgarın geldiği yöne doğru gitmek istiyorsanız tabii ki dümdüz giderek bunu başaramazsınız. Enerjiyi rüzgardan aldığınıza göre onu kendi lehinize kullanmanız gerekiyor. Bunun için rüzgarı yelkene doldurup rüzgarın geldiği yönü 45 derecelik açılarla kesmeniz gerekiyor. Yani rüzgar kuzeyden geliyorsa siz kuzey doğu veya kuzey batıya doğru burnunuzu çevirmeli ve yelkene buna göre rüzgar almalısınız ki kuzeye doğru gidesiniz. Bir yerden sonra hedefinizin çok sağına veya soluna düşeceğinizden bu defa ters istikamete doğru bir 90 derecelik açı tutturmanız gerekiyor. Yani hedefiniz T harfinin dibiyse siz T'yi 45'lik derecelerle çaprazlamasına dibine doğru keserek gitmelisiniz. Böyle dikiş diker gibi giderek hedefinize ulaşabilirsiniz. Alaçatı ASPC'de aldığım rüzgar sörfü derslerine ve Muzaffer Hoca'ya teşekkür ederim.

BEN OLSAM

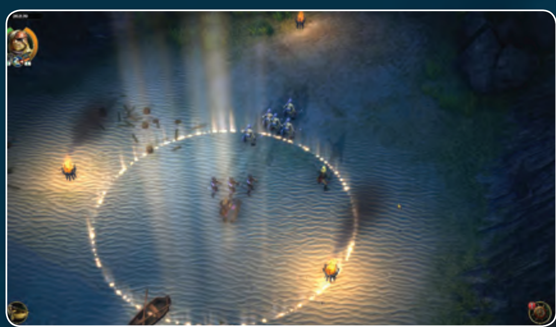
Şu anlamsız ve ruhsuz seslendirmeleri adam gibi yapardım. Adam gibi yapamıyorsam, altyazı olarak koyardım. Kesinlikle gemiye bağlı kalmaz, karaya çıkıp tayfamla beraber karadan da gidebilir hatta buralara bir sürü görev serpiştirirdim. Gemi savaşlarında, bordalama sırasında GZS savaşları yaptırırdım. GZS kısmı için birimleri adam gibi tasarlar ve her birinin savaşa olan etkisine göre bir taş-kağıt-makas sistemi üretirdim. Tabii ki yukarıda yazdığım her şeyden önce gemimin hızlı gitmesini sağlardım. Son olarak kendini bu kadar fazla tekrarlayan bir oyun olmaması için çok daha renkli görevler yazardım. Ha bir de grafiklere yaptıkları işten dolayı fıstıklı Antep baklavası ısmarlardım.

Sid Meier's Pirates! > Lego Pirates of the Caribbean > Pirates of Black Cove













Hayır, boyumdan büyük bir işe kalkışmadım. Şu halimle bile en güçlü gemiyi yenebilecek durumdayım.

Kraken saldırısı insanda ahtapot yeme isteği yaratıyor.

KAPTAN KURTAR BENİ

Pirates of Black Cove, isyan edip geminin idaresini ele geçiren bir karakterin etrafında biçimleniyor. Oyundaki üç farklı korsan üssünün ilkinden görevler alıp gerçekleştirdikçe hem karakterimizi hem de gemimizi geliştirebiliyoruz. Yeni gemiler ve karakter özellikleri alabiliyoruz. Tüm bunlar için de denizde bir yerden bir yere gidip deniz ve kara savaşlarına girişiyoruz. Tüm oyunun ana fikri bu aslında. Gerçekten de izlemeye doyamayacağınız dalgalar üzerinde komik gemiler ve tayfalarla atıldığınız bu macerada atmosfer çok iyi işlenmiş. Eğer İngilizce biliyorsanız, orta seviyede espriler yapan, süper kötü ve ruhsuzca seslendirilmiş karakterlerden görevleri alırken aslında yapımcıların bir şeyler oturtmak için çabaladığını anlıyorsunuz. Herhalde seslendirmeleri kapıcılarına ya da uyumakta olan adamlara yaptırmışlar ama en azından senaryo yazarı boş durmamış, bir şeyler karalamış. Grafik ve animasyon takımıysa bence harika bir iş çıkarmış. Hemen Paradox'tan ayrılsalar birileri onları kapar. Müzikleri yapan ekip de iyi ama oyun tasarımcıları tüm oyunu sıvamış atmış, ben öyle diyeyim, siz ne demek istediğimi anlayın.

KILIÇLAR BELİMİZDEEEEE

Korsan üssünde çeşitli binalar inşa edip oralardan kendimize kara savaşlarında kullanmak için tayfa alabiliyoruz. Hatta farklı eşyalar da satın alabiliyoruz. Gemilerimize bakım yaptırıp geliştirebiliyor, yenilerini alabiliyoruz. Özetle ihtiyacımız olan her şeyi bu üs sağlıyor. Denize çıktığımızda etrafımızdaki gemilere saldırıp onları yağmalayabiliyoruz. Genelde gemiler battığında ödül olarak para ve farklı eşyalar düşürüyorlar, biz de onları topluyoruz. Aynı zamandan sağda solda bulunan batıklardan planlar buluyor ya da denizin ortasında salınan eşyaları alabiliyoruz. Daha sonra bunları maceramızda kullanıyor veya bonusları açmak için para gibi harcayabiliyoruz. Deniz savaşları genelde birbirinin etrafında gezip top ateşlemek ve çok hasar alırsak tamir kutusuyla, sağlık iksiri basar gibi, gemiyi tamir etmekle geçiyor. Bir de özel silahları kullanabiliyoruz. Hepsi bu kadar.

Kara savaşlarıysa gerçek zamanlı bir strateji oyunu gibi. Ama burada bir taktik falan beklemeyin. Tüm birimleri seçip sırasıyla düşmanın tek birimine abanıyoruz, iş bitiyor. Burada da gene tüm tayfaları tek bir iksirle iyileştirebiliyoruz. İşin kötüsü şehirler dışında öyle kafamıza göre çıkıp karadan ilerleyemiyoruz. Mesela gideceğimiz yer adanın öteki tarafındaysa ve bizim gemimiz adanın dar yerindeyse, 1 santimlik yeri karadan gitmek yerine ille de tüm adanın etrafını gemiyle dolaşmak zorunda kalıyoruz.

ÇABALAMA KAPTAN GİDEMEM

Tüm oyun boyunca bir-iki yaratıcı görev dışında hep birbirini tekrarlayan işler yapıp duruyoruz. Daha doğrusu gitmeyen gemimiz yüzünden onu da yapamıyoruz. Saçma salak esprilere gülmemiz bekleniyor ama o da olmuyor tabii. Tam savaşırken aradan geçtiği için yanlışlıkla vurduğumuz yeni düşmanlarımızla kapışmak, oraya buraya takılan gemiler ve birimlerle uğraşmak zorunda kalıyoruz. Yani genel bir çabalama hali içindeyiz ki buna oyunu sevme çabası da dahil. Açıkçası ben bu sonuncusu için özellikle çok çabaladım, sıkılınca diretmek yerine oyunu kapadım, sonra geri gelip kendimi biraz daha zorladım. Sonra gene gittim, geldim derken bir yere varamayacağımı 15'inci saatin sonunda kabullendim. Ve oyunu bilgisayarımdan sildim attım. Bu kadar güzel potansiyele sahip bir oyunu daha da güzelleştirip geliştirebileceklerine saçma sapan bir hale getiren Paradox'a da sövüp saydım. Şöyle bir oyunu benim elime verseler neler yapabileceğimi hayal edip durdum. Ondan da tabii ki bir "Ben Olsam" kutucuğu çıktı. Pirates of the Black Cove mu? O da ne? Artık tanımıyorum.

YAMADAN SONRA

Okuduğunuz incelemeyi güya adı yama olan yaklaşık 1GB'lık "minik" dosyayı kurmadan önce yazmıştım. Çünkü oyun çıktıktan sonra yapımcı firma oyunu yamalamaya karar verdi! Ve anladım ki tam sürüm diye yayınladıkları şey aslında beta sürümüymüş!
Yamayla birlikte oyunda gemimiz artık gidebilmeye, klavyedeki tuşlar çalışmaya, batan gemiyle çarpışma, yapay zekânın yetersizlikleri gibi birçok hata da eskisi kadar göze batmamaya başladı. Zaten bu şekilde oyunu piyasaya nasıl sürerler anlamamıştım.
Fakat oyun yine çökmeye devam etti. Stratejik haritada oynanış düzelmedi ve oyunun tekdüzeliği inatla kendini korumayı başardı. Hatta tamamen anlamsız olan, klavyedeki tuşları istediğimiz gibi ayarlayamama gibi manasız özellikler konusunda yapımcılar ısrar etmeye devam etti. Eh, kendi düşen ağlamaz demişler. Bunca yıldır oyun incelemesi yazarım, bu kadar kıt kafalı adama az rastlamışımdır. Madem oyuncular forumlarında o kadar yazdığı halde bariz hataları yapmaya devam ediyorsun, öyleyse düşük notlara da oyunun satmamasına da ağlamayacaksın arkadaş. Haydi bakalım al dümenini bu limandan!



Şu grafiklere gösterdiğiniz özeni oyunun geri kalanına da göstereymişiniz ya?

→ **Tür:** Strateji → **Yapım:** Nitro Games → **Dağıtım:** Paradox Interactive → **Sistem:** Orta → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** Steam (20$) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** www.blackcovegame.com



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Göz alıcı grafikler
- ✗ Ruhsuz seslendirme
- ✗ Düşük tempolu oynanış
- ✗ Kendini tekrarlayan görevler

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

Çok güzel bir fikir ve yaratıcılıkla süslenmiş bir oyun bu kadar rezil edilebilir.

5,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



"BU SENE OLMUŞ!" DİYEN TARAFTAR YOĞUN BAKIMA ALINDI! - ANONİMHABER -VOLKAN TURAN

PES 2012

EŞSİZ ÇÜNKÜ...

Futbolun içinde olan bu kadar ayak hareketi başka bir futbol oyununda yok. Yapılması da gerçek hayattaki kadar zor. Ve destek olarak oyuncu seçimi iyi fikir.

WINNING ELEVEN 3'ten beri Konami'nin bu futbol markasıyla içli dışlıyımdır. 2005'ten bu yana da dilimin döndüğünce PES oyunlarını şu sayfalarda sizlere aktarmaya çalışıyorum. Tabii ki dile kolay. Aynı marka için önce ön inceleme yapmak, daha sonra en popüler platform için inceleme yapmak, daha sonra alternatif platformlara çıkan aynı oyunu ayrı incelemek, yeri gelince rakip oyunla karşılaştırmak, yeri gelince rehberini hazırlamak, pek kolay değil. Aradan geçen onca zamandır yazdığım yazıları şöyle yan yana koyunca her ne kadar farklı cümleler kurmuşum gibi gözükse de her yıl çıkan bir marka için benzer şeylerden bahsettiğimi görebiliyorum. PES Team, özellikle yeni nesle geçince, oyuna eklediği ufak çaplı değişiklikleri büyütme başarısı gösterdi ama PES 6 ile yakaladığı tempoyu devam ettiremedi. Hayır, PES6 gibi bir oyun görmek istemiyorum, ama niyetlerinin ona benzer olmasını her sene umuyorum. Bir pazarlama harikası oyun yerine, oynarken beni yerimden hoplatacak maç keyfi yaşamak istiyorum. Bu tip anılarımızın olduğu zamanlar aslında çok uzak zaman önce değildi. Full HD grafikler yoktu, onlarca çalım hareketi yoktu, yapa zeka inanılmaz değildi, seyirciler kartondu, lisanslar zaten hiç olmadı… Kare'den sonra hemen X'e basıp fake atmak bile heyecan vermeye yetiyordu. Evet, zaman değişti ama maç keyfi dediğimiz şey değişmedi. PES ise bu sene de "oldukça değiştim ama" sözüyle çıka geldi. Beni yine bir korku aldı…

İKİNCİ KOLUM NEREDE?

Korkumun ilk nedeni elimize ulaşan demo öncesi kopyanın hatalarla dolu olmasıydı. Hatta bu yüzden Gamescom'da proje yöneticisi Jon Murphy ile gergin dakikalar bile yaşamıştık ama demo çıkınca fotoğraf biraz netlik kazandı. İkinci demo ile de korkulacak pek bir şey olmadığını gördük. PES 2012, PES 2011'den çok da olmasa da daha iyi bir oyun olarak huzurlarınızda. Gelelim "iyi"yi tanımlamaya.

PES 2012 bu sene oyuncuların bir kısmını memnun edecek güzel bir fikirle karşımıza çıkıyor. Hatırlarsanız epeydir şikayet ettiğimiz bir konu var; top bizdeyken çevremizdeki takım arkadaşlarımız doğru yerlere doğru zamanda kaçmıyordu bir türlü. Biz de oyun kurmakta zorluk çekiyorduk. Anca takıma ince ayar vermeli, taktik sayfalarında süre öldürmeliydik. Şimdi bu şikayetimiz büyük ölçüde ortadan kalkıyor çünkü o "çevremiz" biz oluyoruz. Sol analog çubukla topa hakim olan futbolcuyu yönetiyoruz ama sağ analogla da hangi yöne gitmesini istediğimiz futbolcuyu yönetiyoruz. Evet, yanlış duymadınız iki baş parmağımızda iki futbolcu. İşe **sağ analogu** kımıldatarak hangi futbolcuyu seçeceğimizle başlıyoruz. **R3**'e basıp parmağımızı çekersek, işaretlediğimiz futbolcu son sürat ileriye doğru koşuyor. Eğer basılı tutarsak, o futbolcuyu tüm yönlere çekebiliyoruz.

Ayrıca bu futbolcu kaçırma işlemini korner, taç atarken ve serbest vuruş sırasında da yapabilirsiniz. Böylece oyun kurma konusunda şikayetleriniz kısmen erimiş sayılıyor ama buradaki zorluk aynı anda iki futbolcuya odaklanmanın biraz zaman alıyor olması. Adam seçip kaçırmanın bir sınırı olmadığı için daha önce ver-kaç yaparak ileri çektiğimiz adamları bu yöntemle sağlı-sollu ileri taşıyoruz, taşımasına ama bir dövüş oyunu oynuyor gibi pek çok tuşa saniyeler içinde abanıyor oluşumuz. Kemikleşmiş PES oyuncuları için sorun yok ama FIFA'dan PES'e geçmek isteyenler ve az karmaşık oyun arayanlar için orta ölçekte sorun var demek.





Speed Boost'u kullanın. İleri+ R1+R2 ile ani hız yakalayın.

KALECİLERİ DOLABA KOYMAYI UNUTMUŞLAR

Oynanışın bel kemiğini oluşturan pas, şut ve çalımlara şöyle bir baktığımızda bir törpülenme görmek mümkün. PES 2011'in yolundan giden yeni oyun, pasın şiddetinin ayarladığımız sistemle devam ediyor. Ben bu sistemi çok uzun zaman sonra farkettim ki, sevememişim aslında. Yani oyuna kattığı bir tat yok, sadece oyun kurmayı, akıcılığı kesmeye yarıyor. Yeni oyunda bunu gidermek adına isabet yüzdesi artmış. *Daha az* hatalı pas veriyorsunuz ama hala iki futbolcu arasına atılan paslarda sıkıntı var. Asıl gitmesini istediğiniz futbolcuya o pas ilk seferinde çok nadir gidiyor ve atak bölünüyor. Cuk diye oturan ara paslar zaten iki oyun önce yontulmuştu. Burada sorun yok. Havadan ve yerden ara paslar pek kurcalanmamış. Yerince tehlike arz edebiliyor. Hele ki az önce bahsettiğim ikinci oyuncuyu kaçırıp ara pas verebiliyorsanız, sizden tehlikelisi yok bu oyunda. Hatta o kadar ki, iyi şut çekmekten daha önemli **oyuncu kaçır + ara pas** verebilmek. Çünkü şutlarda ve kalecilerde bir geriye dönüş yaşanmış nispeten. Zorluk seviyesi en yüksekte kaleciler ve kalecim o kadar fazla yandan gol yiyor ki şaşırmamak elde değil. Hatta direğin dibine doğru yerden top yollayın, kaleci muhtemelen ıska geçecek. Bire birlerde panter kesiliyorlar ama yavaş ve seken toplarda sınıfta kalıyorlar. Kalecilere bir yama şart. Serbest vuruşlar ve penaltılar PES 2011'e göre daha kolay. Yine bildiğimiz sistemler ama uygulaması ve isabet yüzdesi daha yüksek. Eminim penaltı fobisi olanlar için güzel bir haberdir bu. **Çalımlar** ise en çok sevdiğim ve en çok zorlandığım yer oldu diyebilirim. PES 2011'de de neredeyse bu kadar dribbling vardı ama bu kadar efektif değildi. Yapım ekibi oyunun hızını biraz düşürmüş, çalım hızını arttırmış; böylece etkisi büyümüş. En basiti L2 + sağ analog ile yapılan dribbling'lerin ne kadar ileri gittiğini Komut Listesi'ne bakınca görebiliyorsunuz. Altı sayfa boyunca oku oku bitmeyen, futbola dair ne varsa, hareket listesi PES'in farkını ortaya koymaya yetiyor hatta artıyor. Geçen sene bu hareketleri yapmasanız da rakiplerinizi peşi sıra devirebiliyordunuz. Bu hareketlerde usta olanlar anca kendilerini yoruyorlardı ama bu sene manzara biraz değişecek. Rakiple karşı karşıya kaldığınızda o minik adımlarınız rakibi geride bırakmaya veya afallamasını çok güzel sağlıyor, takdir ettim!

Bilmiyorum PES'in **modları** ilginizi çekiyor mu, ama açıkçası benim tarafımda çok uzun ömürleri olmuyordu. Master League artık bir klişe ve yine bu klişeden kurtulamamış. Online desteği geçen sene gelmiş olmasına rağmen Konami "topluluğunu" iyi kullanamamakla meşhur olduğu için bu mod adına pek umutlarım yoktu, yanılmamışım da. Ama "**Futbol Yaşamı**" adındaki mod offline olarak epey zaman öldürülecek durak olmuş. İçerisinde Ana Lig ve Efsane Ol modları var (Become A Legend işte). Ana Lig'te bir menajer edasıyla takımınızı yönetiyorsunuz. Bütçeden kadroya, transferlerden antremanlara kadar her şey elinize bakıyor. Önce batmamalı, daha sonra takımınızı yukarı taşımalısınız. Bu modu isterse 90 dakika izleyebilir, isterseniz de oynayabilirsiniz. Efsane Ol moduysa geçen yıla göre sunumu daha derli toplu olmuş. PES'in bu sene yaptığı güzel olaylardan biri olarak sayabiliriz bunu. Toy bir futbolcu olarak sahaya çıkıyor ve sizden istenen görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Hem mevkinize hem de görevlerinizi yerine getirip getirememe durumuna göre not alıyor, teknik direktörün gözünde bir değere sahip oluyorsunuz. Bu, öncelikle ilk 11'de yer alıp almamanızı belirliyor. Aldıktan sonra takım arkadaşlarınızın size olan bakışını etkiliyor. Zaten daha sonra da ülke takımına çağırılma, transfer olma gibi aksiyonlar peşi sıra geliyor. Bu aksiyonlar arasındaki diyaloglar, sunumlar ve atmosfer de işin güzel cilası olmuş… Daha önce training yapar mıydınız PES'te? Ben beş dakika yapardım., ama bu sefer yapacağız! Çünkü Konami oyuna getirdiklerini size anlatmak

FIFA 11 | PES 2012 | PES 2011



yerine uygulatmayı seçmiş; iyi ki de seçmiş. Defanstan atağa kadar pek çok başlık altında PES 2012'yi size özetleyen alıştırmalarda bir de başarı sistemi getirilmiş. Gümüş, bronz ve altın kupaları almak için çeşitli kotalar konmuş. Oyuna hakimiyetiniz ne kadar iyiyse burada o kadar iyisiniz demektir. Gerçi ben top sürmede veya çalım atmada altın kupayı hiç alamadım ama azimli oyuncular bu modu bir yarışa çevirip kupaları silip süpürecektir.

ÇOK DEMLİ KAÇAK OYUNCU

***Lisans** mı? Lisans ne arar PES'te* şeklinde espriler yapabilirim, ama yapmayacağım. PES-severseniz zaten artık alışmışsınızdır duruma, şikayet etmiyorsunuzdur. Konami de durumu kabullenmişe benziyor çünkü bu konuda elini taşın altına pek koymamış. Ben de üzerinde durmuyorum artık. Zaten eskiden en az dört sayfa incelediğimiz PES'e iki sayfa yer ayırdığımızdan konuyu "uzatmadığımızı" fark etmişsinizdir. Sonuçta **PES 2012, PES 2011'den daha güzel**, daha umut verici, ama kral mı? Değil. İrili ufaklı yenilikleri var, diken sayısı daha az ama hala eksiklikleri var. "Keşke" ile başlayan cümlelerimiz mevcut, ama kraldan daha çok kralcılık da yapmaya niyetimiz yok.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Become A Legend modu
- ✓ Çalımlar ve çalım birleştirmek
- ✓ Destek oyuncuyu kontrol edebilmek
- ✓ Ara pas ve isabetli şutlar
- ✓ Müzikler, ekstra içerikler, daha çok online içerik
- ✗ Spiker ve spiker!
- ✗ Lisanssızlık
- ✗ Güçlü ile güçsüz takım arasındaki uçurum



Kaleciyle karşı karşıya kalınca ayak içi her zamna çözüm olmuyor.

Geçen seneki ara menüler değiştirilmemiş. Sevmiştik zaten.





- Tür: Spor
- Yapım: Konami
- Dağıtım: Konami
- Kutulu Fiyatı: -
- Dijital İndirme: Yok
- Yaş Sınırı: 3+
- Dahası İçin: www.konami-pes2012.com

Stadyum çevresi ve saha kenarları hiç olmadığı kadar hareketli (ajan tipli adamlar olsa da).

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆

En iyi futbol oyunu değil ama kendi içerisinde bir istikrara sahip olduğu bir gerçek. Bu sene ömrünü biraz daha uzatmayı başarmış PES. Hayranlarını üzmez.

8,6

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



BİR OPERADAN FARKSIZ... -FURKAN FARUK AKINCI

GEARS OF WAR 3



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Muhteşem tek kişilik senaryo ve anlatım ✔ Yepyeni silahlar, düşmanlar ✔ Gözlerinizi alamayacağınız grafikler ✔ Bir an bile düşmeyen tempo ve merak hissi ✔ Muhteşem multi modlar, özellikle Horde ve Beast modu ✔ Dopdolu içerik ✔ Ayrıca dinlenesi muhteşem soundtrack ✖ Yeni multi modlar için tutorial yok ✖ Bazen gereğinden fazla zorlayabiliyor

Gears Of War 3 > Gears Of War 2 > Gears Of War









COG'un gizemli istihbaratçısı Anya, bu kez sahada bizimle…

EN GÜZEL YERİ

Kulaklığım kulağımda… Çatışma seslerinden zor duyuyorum ama neredeyse herkes destek istiyor. O an Lancer'ımda cephanemin bittiğini fark ediyorum. Görebildiğim kadarıyla diğer üç arkadaşım da en az ikişer Locust ile kapışıyor; ortalık toz duman. Arka planda bir Brumak'ın yaklaştığını görüyorum. O gelene kadar hepsini temizlememiz lazım. Çok fena durumdayız. Kör noktalara üç adet el bombası sallıyorum ve ardından Lancer'ın "lancer" kısmıyla Cole'un önündeki düşmanların sırtlarına saplıyorum. Etraf kan revan içinde kalıyor. Cole'u kurtardıktan sonra gerisi kolay. Yerdeki cephaneyi topluyoruz ve siperin arkasından Vulcan'ı çekip tüm düşmanları sinekler gibi avlıyoruz. Milletin attığı kahkahalar kulaklarımda, Brumak'ı bekliyoruz. Ve bir şeye eminim: Oyunun içinde bunun gibi çok anı biriktireceğim.

Bir opera bu; kaba, saba görünen, pis konuşan terli adamların başrolünde oynadığı... Fazla maskülen göründüğüne bakmayın siz, aslında herkes biliyor o "yıkılmaz" görüntünün altında ne kadar kırılgan ruhların yattığını… Bildiğiniz yaşamınız gözlerinizin önünde, her bir adımınızda biraz daha batağa saplanıyor ve sizin yapabildiğiniz tek şey karanlığa bir iki boş kurşun daha sallamak. Bir opera bu; Epic Games'in tıpkı bir senfoni sahnelercesine nakış gibi işlediği, her anını özel anılarla doldurduğu. Bir opera bu; hele bir de en başından beri takip ediyorsanız hikâyesinin nasıl biteceğini asla kestiremediğiniz… Ve bir opera ne kadar ihtişamlıysa, Gears of War'un bu son bölümü de o denli görkemli bir şekilde anlatıyor bizim geleceğimizi.

Ne demiştim geçen ay: "Bu yılın en büyük oyunculuk olaylarından biri…" Ve öyle noktalanıyor Marcus Fenix ve arkadaşlarının umutsuz savaşı. Daha ilk dakikasından bu maceranın öncekilere benzemediğini, Cliffy B ve dostlarının yine ezber bozacağını anlıyorsunuz. 25 yıldır oynadığım oyunlar içinde en etkili girişlerden birine sahip Gears 3… Ve o tempoyu oyunun tek bir anında bile kaybetmiyor. Uzunca bir süredir kendini oyunların kendini tekrar etmesinden, "farklı" dediğimiz oyunların dahi kendi içlerinde kendilerini tekrar etmesinden yakınıyoruz ya… Gears 3 bir bütün halde muhteşem olabilmeyi başarabilmiş o muhteşem oyunlardan birisi. Karşımızda her hattıyla tam bir klasik ve başlı başına bir konsol alma sebebi duruyor.

KARDEŞLER… SONUNA KADAR…

İnsanlık ağır Locust saldırısı altında tamamen dağılmış durumda. Son kale olan Jacinto da düşmüş ve COG neredeyse dağılma durumuna gelmiş. En başta insanlığı yönetmesi gereken kişiler dağılmış ve hayatta kalanlar ya saklanmış ya da Locust'tan kaçar haldeler. Gears 3'teki manzara gerçekten de durumun ne kadar umutsuz ve çözümsüz olduğunu, eldeki tek umudun da COG'un dağılmasıyla söndüğünü büyük büyük cümlelerle anlatıyor bize. Marcus ve arkadaşları yollara düştüklerinde ciddi anlamda ne yapacaklarını bilemez durumdalar, hedefsiz ve umutsuz bir şekilde oradan oraya savruluyorlar.

Fakat onları birbirine bağlayan şey "kardeşlik" oluyor. Hayır, öyle Hollywood filmlerinde ağza sakız edilmiş, bin tane filmde milyon farklı şekilde anlatılmış olan kardeşlikten bahsetmiyorum. Ekip en umutsuz anda bile öylesine birbirine sığınıyor ki ekrandaki karakterlerle bir oluyorsunuz resmen; savaşırken gözleriniz yaşarıyor. Gears 3 bu duyguyu o kadar güçlü yaşatıyor ki konu anlatımının sadece ara sahnelerle değil, bizzat savaşırken de yapılabileceğini görüyorsunuz. Oyun içerisindeki diyaloglar harika yazılmış ve bu sayede karakterlerin çizgileri son derece belirgin çizilmiş. Ve sadece bu nedenle bile Gears 3'ün tek kişilik hikâyesi çok ama çok başarılı. Savaşın en kızıştığı anlarda bile karakterler arasındaki güçlü iletişime şahit olmak oyunda yaşadıklarınıza bir kere daha inanmanızı sağlıyor.

Peki, zaten mükemmel olan bir şeyi daha ne kadar güzelleştirebilirsiniz? Hatırladığım kada- →→





Ders 1: Arkanızı kollamayı unutmayın.



"Then we will fight in the shades…"

rıyla Gears serisinin önceki oyunları da %90'ın üzerinde notlara layık görülmüştü. Bu ancak tutkuyla gerçekleşebilecek bir şey… Ve Gears 3 her anında geliştiricilerin tutkusunu hissedebileceğiniz bir oyun. Kahramanların arka plan hikâyelerinden, birbirleriyle olan ilişkilerine; oyunun renk paletinden, multi seçeneklerin yeniden tasarlanmasına kadar Epic'in yarattığı bu dünyanın içinde tutku var. Peki, size bir soru? Gears'ı olduğu şey yapan sizce nedir? Hemen cevap vereyim, tadına doyulmaz çatışma mekanikleri… En azından saç ayaklarından biri bu. Ve Gears 3 zaten muhteşem olan çatışma dinamiklerini daha da rafine hale getirmiş.

Oyundaki silahların hiçbiri süs olsun, çeşit olsun diye orada değil. Tümünü kullanmanız ve ekibinizle birlikte haberleşerek taktikler geliştirmeniz gerekiyor. Fakat Silverback'in kullanımını ayrı bir cümle içinde kullanmalıyım. Bu COG zırhı, tıpkı bir Mech'e benziyor; bir kolunda 20mm'lik vulcan topu, diğerinde roketatar bulunuyor. Özellikle kalabalık gruplara karşı, karşınızdaki düşman tipleri ne olursa olsun aerosol etkisi yaratıyor.

Öncelikle tüm silahların elden geçmiş olduğunu belirteyim. Sadece "daha" sözcüğünü kullanarak işin içinden çıkmak istemiyorum. Ama bu silahların hiçbiri Gears 2'deki halleriyle konulmamışlar oyunun içine. Halen dört silah taşıyabiliyorsunuz aynı anda. Fakat taşıdığınız silahların herbiri farklı yerlerde işe yarıyor. Silahların daha etkili ve daha etkileyici olmasında düşman tiplerinin artmasının payı büyük. Özellikle işin içine Lambent girdiğinden beri silah kullanımını daha taktiksel hale getirmek durumundasınız. Mesela artık düşman tipleri arasında daha ağır Locust birimleri de var. Özellikle Grinder ve Mauler (Zırhlı bir Kantus var ki sormayın) gibi tank sınıfı düşmanlar arttığından silah seçimlerini daha oturaklı yapmanız gerekiyor. Locust birimleri savaş alanını gruplar halinde ziyaret ettiği için yanınızda otomatik tüfeğin yanısıra ya bir pompalı, ya bir nişancı tüfeği ya da roketatar bulundurmalısınız. Bu arada silahlar sadece işlevsel olarak değil, ses olarak da elden geçmişler. Lancer ve Hammerburst'un kükremesini duymalısınız. Gears 3'te ilk kez göreceğimiz bir ton silah ve mühimmat var. İçlerinde beni en çok etkileyen Vulcan Cannon oldu fakat adam gibi kullanabilmek için en az iki kişi gerekiyor ve evet, ikinci kişi silahı beslemek için yardım ediyor. Diğer silahları keşfetmeyiyse size bırakıyorum ama bunların da hem işlev, hem de tasarım olarak diğerlerinden aşağı olmadığını bilesiniz.

AYRINTIDA GEZEN ŞEYTANLAR

Gears 3'ün dillere destan multi modlarına geçmeden önce bir şeyin altını kalın çizgilerle çizmek istiyorum. Son zamanlarda tek kişilik hikâyeye bu denli önem veren bir oyun daha oynamamıştım. Yeni silahlar, yeni düşmanlar var evet ancak bu epik hikâyenin son bölümüne Gears evreninden 30'dan fazla yeni karakter katılıyor. Oyuna ilk duyduğum zaman aklımda bir kuşku vardı "acaba tüm sorulara cevap vereyim, konuyu bağlayayım derken işleri arapsaçına mı döndürecekler?" şeklinde ancak tüm bu yeni karakterler ve olay örgüsü son derece ustalıklı bir şekilde konuya yedirilmişler. Oyunu genel olarak Marcus, Dom, Cole ve serinin başından beri bize telsizden istihbarat desteği veren Anya ile oynuyorsunuz. Eğer oyunu hakkını vererek oynamak istiyorsanız dört kişi co-op gitmenizi öneririm.

Oyunun görev yapıları serinin önceki oyunlarına göre fazla bir değişiklik göstermiyor ancak işleniş olarak en az iki gömlek daha üstün. Bu kesinlikle bir noktadan diğerine ulaşırken aradaki düşmanları temizlediğiniz bir oyun değil. Sahneleri bu noktada çok daha epik kılan şey karakterlerin arasındaki diyalogların son derece renkli olması. Örneğin, Act 3'te bir noktada ağır Lambent saldırısı altında kaldık… Dört noktadan birden saldıran bu mahluklardan Gunkerlar size uzaktan bomba sallıyorlar ama asıl eğlence Berserkerlar ortaya çıktığında başlıyor. (Elbette ki Gears 3'ün çatışmalarının bu denli muhteşem olmasının en önemli sebebi düşman tasarımlarının iyice uçmuş olması.) Berserkerlar birden fazla saldırı aracına sahip, öldürülmesi son derece zor, tek zayıf noktası göğüs kafesinin içindeki açık bölge olan (ki burayı açmak için de hatırı sayılır bir efor harcıyorsunuz), öleceği zamansa kendini patlatan lanet bir Lambent türü. Şimdi arka saftan üzerinize bomba yağıyor, siperlerin etrafını Berserkerlar sarıyor ve ağır bir şekilde kapana kısılıyorsunuz. Bir yandan sürekli yer değiştirmeniz, öte yandan sürekli ateş açmanız ve yanınızdakilere destek atmanız lazım. Düşmanları birer ikişer indirmeye başladığınız zaman bizimkiler sohbete başlıyorlar:



Seri ilerledikçe Locust birimleri irileşiyor mu ne?

GENİŞLEYEN EVREN

Gears of War evreni hakkında merak ettiklerinizin büyük bir kısmı aynı zamanda oyunun da senaristi olan Karen Traviss'in kitaplarında cevaplanıyor. Karakterlerimizin geçmişi ve özellikle Pendulum Savaşları zamanları bu kitaplarda detaylı bir şekilde ele alınıyor. Aşağıdakilere ek olarak Gears of War: The Slab adlı roman da 2012'de raflardaki yerini alacak.



Gears of War: Aspho Fields



Gears of War: Jacinto's Remnant



Gears of War:Anvil Gate



Gears of War: Coalition's End

Cole: "Bu şey bittikten sonra bu mahlûkların k.çında lahana yetiştireceğim."
Marcus: "Çeneni toplamazsan senin asıl k.çında bir barut ağacı büyüyecek dostum!"

Bir yandan birbirine gaz vermeye çalışan Delta üyeleri, bir yandan asla bir sonra karşınıza ne çıkaracağını bilmediğiniz ve size sürekli sürpriz yapan düşmanlar, diğer yandan hiç dinmeyen silahların kükremeleri, geri planda çalan savaş senfonileri… Ve başka bir yerde daha tadamayacağınız bu keyfin oyunun her anına yayılması… Gears 3 üzerinde bir klasiğin tüm özelliklerini taşımayı çok iyi bilen bir oyun. Ve çok uzun yıllar unutamayacağınız bir hikâyeyi son derece incelikli bir şekilde anlatıyor bizlere.

Gears 3'ün ne kadar "daha" bir yapım olduğunu sanırım resmettim. Fakat başka bir "daha" için ayrı bir parantez açmam gerek: O da harita tasarımları. Geçen ay da oyunun Gears 2'den çok çok daha iyi göründüğünü söylemiştim ancak oyunun tek kişilik haritaları hakkında pek bir fikrim yoktu. Artık gördüm ve rahatlıkla oyunun kusursuz göründüğünü söyleyebilirim. Gears 3'ün haritaları sadece muhteşem göründüğü için değil, aynı zamanda son derece işlevsel bir oyun alanı sunduğu için de ayrıca övgüyü hak ediyor. Oyunun belkemiğinin çatışma dinamikleri olduğunu belirtmiştim. Çatışmaların bu denli epik geçmesinin bir diğer sebebi harita tasarımlarının korkunç bir taktik derinlik sağlaması. Düşman tiplerinin çok çeşitli olmasından dolayı hayatta kalmak için zaten bin türlü taktik denemeniz gerekirken, haritaların çok katmanlı ve büyük olması işinizi daha da zorlaştırıyor (ve elbette ki daha eğlenceli).

HİÇ LOCUST OLDUNUZ MU?

Hikâyenin geri kalan detaylarını keşfetmenin keyfini tamamen size bırakıyorum ancak bilin ki genel resim üst taraftaki cümlelerden daha epik. Ve artık izninizle multi deneyimlerimi sıralamak istiyorum. 10 kişi birbirinize karşı kapıştığınız Versus, takım olarak kapıştığınız Team Deathmatch (hani, geçen ay uzunca anlattığım) ve King of the Hill gibi modlara ek olarak bir Beast ve bir Horde modu var ki bence BF 3'ün çıkışını unutturabilecek kadar gömülebilirsiniz bunlara. Horde moduna bir kere başladığınız zaman bir daha geri dönüş yok, baştan uyarmış olayım çünkü bu modu inanılmaz geliştirmişler. Yine beş kişiyle dalga dalga gelen Locust'a karşı hayatta kalmaya çalışıyorsunuz fakat bu kez belli bir miktar para harcayarak haritanın belli bölgelerini sağlamlaştırmaya çalışıyorsunuz. Bunun için sabit makineliler, mayınlar ve hatta düşmanın aggrosunu şaşırtmak için yemler koyabiliyorsunuz. Bu oyun mekanikleri işin içine korkunç bir taktik esneklik katmış. Her bir dalga arasında nereyi sağlamlaştıracağınız, neleri tamir edeceğiniz ne gibi yeni ekipmanlar alacağınız tamamen size kalmış. Hayatta kaldıkça ve düşman öldürdükçe belli bir miktar para kazanıyorsunuz ve kazandığınız bu parayı etrafı sağlamlaştırmak için harcıyorsunuz. Elbette ki tüm bunları yaparken takımdaşlarınızla sürekli haberleşmek durumundasınız çünkü paranız gibi zamanınız da oldukça kısıtlı. Çok net söylüyorum uzunca bir zamandır bu denli tempolu ve heyecanlı bir multi deneyimim olmamıştı. Açıkçası "ezber bozmak" derken tam olarak bunu kastediyordum.

Bitmedi… Daha Beast modu var. Şimdi, Horde modunu tam tersine çevirin, elde ettiğiniz şey Beast modu olacak. Tanrım, Locust ile oynamak cidden çok eğlenceli. Düşman tipleri o kadar çeşitli ki hayatta kalmaya çalışan cılız insanları bin farklı şekilde tepelemek inanılmaz keyifli. Beast'te aklınıza gelebilecek tüm Locust birimleriyle oynayabiliyorsunuz. Bir Kantus'tan tutun, Drone sınıfından Spotter'a kadar her Locust birimini seçebiliyorsunuz. Tek bir işiniz var: İnsan birliklerini tepelemek. Fakat Beast modunda da en az Horde'da olduğu kadar takım olmayı başarabilmeniz gerek. Farklı birimleri akıllıca seçerseniz, karşınızda hiçbir düşman duramayacaktır. Fakat Beast modu için bir tutorial koysalarmış iyi olabilirmiş çünkü alışmak biraz zaman alabiliyor.

PERDE KAPANIRKEN…

Karşımızda her şeyiyle, her hattıyla bir başyapıt duruyor. Aradım, aradım fakat oyuna geçirebileceğim bir nokta bulamadım. "Belki" dedim, "Gears 2'nin mirasından yerler"; "belki" dedim, "oyun kendini tekrar eder" ama değil… Bu, muhteşem bir serinin daha da muhteşem sonu. Ve emin olun bu partiyi kaçırmak istemezsiniz. Bana kalırsa Epic Games'e ne kadar teşekkür etsek azdır. Biz oyuncuları bu kadar dinledikleri, her bir oyunla kendilerini geliştirdikleri ve gerçek oyunculara bu kadar tastamam bir deneyim sundukları için. 2011 yılının sonlarına gelirken, bu harikulade oyunculuk olayını en yapıp edip denemenizi öneriyorum. Teşekkürler Epic, teşekkürler Cliff Bleszinski…


Soyadı: Carmine… Ve evet, çok kızgın…

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Epic Games → **Dağıtım:** Microsoft → **Sistem:** Xbox 360 → **Kutulu Fiyatı:** 105 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** +18
→ **Dahası İçin:** www.epicgames.com

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

Hem tek kişi, hem multi… Karşımızda neredeyse kusursuz bir oyun deneyimi duruyor.

9,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl











DURDURAMIYORUZ, HÂLÂ ATIYORLAR! -ALİ SEZGİN

İSTER İNANIN İSTER İNANMAYIN ama futbol bir spor değil aslında, tam anlamıyla bir canavar. Her şey küçük bir çocukken top oynayarak, mahalle maçları yaparak başladı. O zamanlar her şey hoştu elbette. Maçlar kazanıp kaybederken, goller atıp yerken aslında nasıl bir illetin içine düştüğümüzü anlamıyorduk. Daha sonraları babayla maçları izleme dönemleri başladı. Takım tutmaya başladık. Hangisi olduğu fark etmez, çoğu zaman üzdü bizi o takımlar. Yine de itiraf edin, gelen o küçüklü büyüklü başarılar bütün o üzüntülere değerdi. Futbol bize kaybetmenin de güzel olduğunu öğretti. Bazen ucu ucuna kaybettik, bazen büyük farklarla kazandık. Biz diyorum, çünkü artık o takım herhangi bir takım değil, bizim bir parçamız olmuştu. Futbol makinesinin içinde, büyük bir koronun gürültüsündeki milyonlarca sesten biriydik artık. Canavarın pençesinde, futbol için yaşar olduk. Futbolcular yüksek sıfırlı rakamlara sözleşmeler imzalarken, biz formalar ve kombineler aldık. Canavarın pençesinde, varlığımızdan bile haberdar olmayan insanlar için tezarühat yaptık, onların mutluluğunu ve üzüntüsünü paylaştık... Ey diğerleri! Belki "22 kişinin bir topun peşinde koşmasını" belki de bizim bir takım yüzünden günlerce kafamızda kara bulutlarla gezmemizi anlayamadınız. İnanın bana hiç önemi yok. Tek bilmeniz gereken biz buradayız ve halimizden çok mutluyuz.

Futbol oyunları, özellikle de son dönemde yaptığı atılımlarla FIFA, futbolseverlerin vazgeçilmezlerinden biri olmayı başardı. FIFA söz konusu olduğunda bilinmesi gereken en önemli element, serinin gerçek anlamda gelişmeyi hiç bırakmamasında yatıyor. FIFA 10 muhteşem bir oyundu. Daha iyisi olamaz derken FIFA 11 geldi ki, o andan sonra önceki oyunları bir an olsun özlediğimi hatırlamıyorum bile. EA Sports için hiçbir zaman en iyi veya yeterli diye bir kavram varolmadı ki bence onları bu kadar başarılı yapan ana element de bu oldu. Bizim kusursuzluk, gördüğümüz yerde onlar olasılıkları gördükler. FIFA 12'de işte bu olasılıkların ürünü. Eğer mevcut tahtada yapacak hamle kalmadıysa, oyuna baştan başlamanın göze alınması çok daha büyük ve önemli hamlelerin önünü açacak gibi duruyor.

> **Mutlaka Deneyin**
>
> Yazılardan taşan bir diğer oyun moduysa "Challenge" oldu. Güncel durumlara göre gelişen Challenge modu, o dönemde oynanan önemli maçlarda, oyunculardan zor olanı yapmasını bekliyor. Mağlup gidilen bir maçı son anda kazanmak, oyunculardan birinin kaleye geçmek zorunda kaldığı bir maçta gol yememek gibi detaylar doğrudan o haftanın maçlarına bakılarak karar verilecek.

"Başarı tesadüf değildir. Sıkı çalışmanın, sürekli olarak öğrenmenin, fedakarlığın ve hepsinden önemlisi yaptığınız işle aşk yaşamanın sonucudur." -Pele

FIFA 12'den bahsetmek istiyorsak önce kısaca 11'i nelerin iyi yaptığına göz atmamız gerekiyor. 11 son derece hızlı olmasına rağmen, aynı süratle taktik oluşturulabilen ve oyuncunun futbol anlayışını









Kaleciler eski oyuna göre çok daha çevikler ve daha az hata yapıyorlar.

doğrudan oyuna aktarmasına imkan veren bir oyundu. Eksilerine gelirsek, eğer aklınıza verilebilecek hiçbir cevap gelmiyorsa bu FIFA 12'yi henüz oynamadığınız anlamına geliyor. Fifa 11 gerçek anlamda defans yapılamayan, defans anlayışının en azından ofans kadar net bir şekilde oyuna yansıtılamadığı oyunlardandı. 360 derece kontrol seçenekleri de en azından düşünüldüğü kadar etkili çalışmıyormuş. FIFA 12'de işte tam olarak bu sorunları çözümlemeye karar verilmiş. Bunun da çözümü, olabilecek herşeyi daha da dinamikleştirmekte yatıyor. Oyunda neredeyse hiçbir golün, pozisyonun, hatta mücadelenin birbirine benzemediğini düşünürsek, aslında oyunun ne kadar da başarılı olduğunu anlayabilirsiniz.

Dinamik Defans ve dolayısıyla beraberinde gelen koşu seçenekleri oyunun getirdiği en büyük değişiklikler. Artık eskiden olduğu gibi tek tuşla topa sahip rakibe yaklaşıp topu almaya çalışmak söz konusu değil. FIFA 12'nin savunma sistemi dinamik defansla beraber tam anlamıyla değişti. Hemen başından söyleyeyim, defans yapmak eskisinden çok ama çok daha karışık. Ama alıştıktan sonra kullanımının çok daha etkin olduğunu göreceksiniz. Defansta olay artık kademe almaya bakıyor. Halı sahada top oynadığınızı veya televizyondan herhangi bir maçı izlediğinizi düşünün. Nasıl defans rakip futbolcunun önündeki topa bodoslama girmiyorsa burada da durum aynı. Mesafesini, rakibinin olası kaçış yönünü hatta hızını da dikkate almak gerekiyor. Yani doğrudan adamın üzerine gitmek yerine, önünü ve olası pas verebileceği noktaları kapatmak lazım. Zaten artık tek tuşla pres yapma gibi bir durum söz konusu değil. Rakibiniz, defans oyuncunuzu birebirde geçmeye çalışırsa veya aniden duramayacağı bir koşu yapıyorsa, topa hamle yapmadan önünü kapatmak bile topu almak için yeterli oluyor. Daha ağır mücadelelerdeyse hamle tuşu devreye giriyor. Bu şekilde defans erişebiliyorsa doğrudan topa hamle yapıp, en kötü ihtimalle topu uzaklaştırmış oluyor. Burada da pozisyon almak önemli, zira eğer kontrolsüz şekilde topa hamle yapılırsa faul yapmak fazlasıyla ihtimal dahilinde. Faulden bahsederken klasik kayma hareketinden de bahsetmemek olmaz. FIFA 11'de ne zaman ne şekilde topa kayarak müdahale edilmesini kestirmek zor değildi. Oyun artık daha dinamik ve organik olduğu için çok net pozisyonlar olmadığı sürece kayma hareketleri çoğu zaman kartla sonuçlanıyor. Eğer bir oyuncu defans elemanınızı geçerse de seçenekler bitmiyor, oyuncuların hızlanıp yavaşlamaları, ani duruşlar yapmaları eski oyunda göre çok daha önemli. Takipteki defans oyuncusu da, öndeki forveti ekarte edebiliyor veya diğer defansların yetişebilmesi için onu tutup çekebiliyor da.

Defansın değişmesi doğal olarak, ofans anlayışını da çok değiştiriyor. Eski oyunda gelen oyuncuyu 360 derece yönlendirebilme seçeneği bu oyunda da var ki yeni defans seçenekleri bunu çok daha önemli hale getiriyor. Topu sürmek ve ince dokunuşlarla topa yön vermek eskisine oranla çok daha kolay. Eğer rakibinizin ne yöne hamle yapacağını kestirebiliyorsanız, onun dengesini bozmanız gayet mümkün. Bu sayede hem rakibinizi geçiyor, hem de peşinize takılmayacağana emin olabiliyorsunuz. Doğru oynandığında, futbolcular FIFA 11 ve öncesine kıyasla hem rakibe hem de birbirlerine daha yakın oynuyorlar. Paslaşmak ve de adam geçmek eskiye oranla çok daha zor, ama getirileri de daha fazla. Düzgün oynandığında adam eksiltmek çok kolay hale geliyor ve rakip bir açık verdiğinde emin olun ki devamı geliyor. Zira mutlaka bir noktayı kapatmak için tahtada yeri sabitlenmiş birden fazla piyonun kımıldaması gerekiyor ki oyunun kaderini de işte tam olarak böyle küçük şeyler etkiliyor.

FIFA 12'nin bu yönden biraz neden-sonuca bağlı ilerleyen bir oyun olduğunu söylemek yanlış olmaz. Defans anlayışı değişince kaçınılmaz olarak ofans da değişmiş. Oyuncunun top üzerinde kontrolünün arttırlıp, küçük hareketlerle adam geçilmesine imkan verilmesi eski geriye çakılı defans ve ara pasların peşinden koşmaya programlı forvetlerin de miladının gelmesine neden olmuş. FIFA 12'de oyuna "total futbol" hakim. Defans oyuncuları ara pasları kapatmak üzere dururken, savunmanın ilk aşaması olarak orta saha rakibi karşılamak zorunda. Hem rakip hem de defans, karşısındaki oyuncuların hata yapmasına güvenirken, sayısal avantajı kaybetmenin sonuçları çok ağır olabiliyor. Ara paslara gelirsek, adam eksiltmeden veya topu çalıp hızlıca karşı ataklar yapmadan ara paslara girişmek eskisi kadar mantıklı değil. >>



Futbolcular tribünleri arkalarına alabilirlerse kamuflaj bonusu alabiliyorlar.



Bu kapışmadan tek bir kişinin çıkabileceğini anlamak için fizik motoru gerekmiyor.

>> Yine de oluşabilecek bütün o potansiyel kaosun içinde herşeye bir düzen ve anlam katan tek ve önemli bir yenilik var ki büyük ihtimalle EA bunun meyvesini önümüzdeki 4-5 yılda yiyecek. FIFA 12'yi organik ve tahmin edilemez bir oyun haline getiren ana element, "çarpma motoru"yla sağlanmış. Eskiden bir oyuncu, diğerine kaydığında kaçınılmaz olarak olası şartlar altında önceden hazırlanmış sonuçlardan biri ortaya çıkıyordu. Faul, kayma hareketinin başarısız olması, topun sekmesi, iki oyuncunun da yerde kalması gibi klasik sonuçlar, hiçbir zaman değişmeyen animasyonlarla oyuncuya sunuluyordu ki zamanla bu durum oyunun tekrar ettiği hissini yaratıyordu. Çarpma motorunun bu konuda tam anlamıyla sanal futbolu değiştiren bir gelişme olduğunu söylemek yalan olmaz. İki oyuncu çarpışırken hızları, kol ve bacaklarının yerleri ve hatta topun kendisi bile sonuca etki edebiliyor. Örneğin; diyelim ki siz Servet Çetin olarak onu çalımlamaya çalışan Alex De Souza'nın ayağına takıldınız. Eskiden olsaydı oyunculardan biri -ki muhtemelen bu daha iri yarı ve güçlü olan Servet olmazdı- yere düşer diğer oyuncu topu kapıp devam ederdi. FIFA 12'deyse bu pozisyonda ne olur inanın hiçbir fikrim yok, çünkü oyunda her pozisyon farklı sonuçlara gebe kalabiliyor. Düşüncesizce yapılan bir hareketin tahmin edilemeyen sonuçlara yol açması içten bile değil. Bu da oyuncunun ne zaman risk almak isteyebileceği sorusunu ortaya çıkarıyor. Geriye geçilecek tek bir defans oyuncusu kalmışken, onunla birebir pozisyona girme riskini alabilir misiniz? Ya tam tersi bir durum olsa? FIFA 12 oyunculardan hızlı düşünmesini ve mantıklı kararlar vermelerini bekliyor. Bunun da olumlu veya olumsuz her zaman bir sonucu olabiliyor.

Bu arada geçen sene oyuna eklenen Be a Goalkeeper modunun meyvesini EA bu sene almayı başarmış. Artık tek tuşla kaleciyi seçip onu yönetmek mümkün. Gerçi bunu şu an defansı yapay zekaya bırakmak için kullanan çok sayıda oyuncu var ama rakibin kaleciyle karşı karşıya kaldığı bir pozisyonda ipleri ele alıp kaleci olma fikri bence hiçte fena çalışmıyor.

"Başarıya inanmak zorundasınız. Ben dünya kupasını bitipte son düdük çalıp elendiğimiz ana kadar o kupayı alacağımıza inanıyorum." - Peter Shilton

Yeni eklenen özelliklere baktığımızda, ofans için eklenen hassas top sürüş ve taktiksel defans anlayışının oldukça iyi çalıştığını görüyoruz. Çarpma motoruysa iyi ama bundan tam verimi korkarım ki 1-2 oyun sonra alacağız. Şu an oyun çok saçmalamıyor olmasına rağmen özellikle karambol ortamlarda ne olacağını tahmin etmek kolay değil. Bazen de oyuncuların gerçek hayatta takılıp düşülmeyecek engellerde saçlamayarak yeteneksiz dublörlermişcesine yerlerde yuvarlandıklarını görmek mümkün oluyor. Yanlış anlaşılmasın, çarpma ve darbe sistemi şu an oyunu organikleştiren en önemli yeniliklerden biri, ama bu kadar tahmin edilemez olmaması gerekiyor. Bir oyuncu rakibine kayarak müdahale ediyorsa çoğu zaman ne yaptığını biliyor veya en azından hareketinin sonucu hakkında az çok bir tahmine sahip oluyor. Oyunda da sistem işte tam olarak böyle olmalıydı.

FIFA'nın hala yerinde saymayı sevmeyen bir seri olduğunu anlamamış okurlarımızla birlikte oyundaki modlara göz atmak isterim. Son dönemde ortaya çıkan ve fazlasıyla sevilen Be a Pro modu eski oyunlara göre biraz daha rol yapma oyunlarına benziyor. Futbolcunun temel özellikleri bu sefer doğrudan onun fiziki özelliklerine göre şekil alıyor ki bu oldukça mantıklı olmuş. Örneğin uzun boylu oyuncular daha güçlü ve hava toplarında daha etkili olurlarken, aynı sürümün kısa boyluları

Türkiye Ligi Nerede?

FIFA 12'yi alan oyuncular Türk ligini ve dolayısıyla takımlarının neden oyunda yer almadığını merak ediyor olabilirler. Gerek basında gerekse de oyuncular arasında pek çok dedikodu çıktı ama olaylar gerçekte şu şekilde gerçekleşiyor:

EA Sports artık Federasyon yerine kulüplerle teker teker anlaşmak gerektiği için, öncelikle Galatasaray ile anlaşıyor ve ardından Kulüpler Birliği'ne ulaşıyor. Normal bir durumda muhtemelen hiçbir sorun olmadan FIFA 12'ye Türkiye ligi eklenecekti ancak şike krizinin patlak vermesinin ardından işler karışıyor. Başkanı hapiste olan Kulüpler birliği ne yazık ki EA'ye cevap veremiyor. Tahmin edilebileceğiniz üzere gerisi malum. Electronic Arts'ın şikeye adı karışan takımlar yüzünden ligimizi oyunda dahil etmemesiyse, elbette koca bir yalandan ibaret.



Yatarak gol atmak, rahatına düşkün Inter futbolcularının bulduğu bir teknik.

çelimsiz olmalarını olağanüstü atiklikleriyle kapatıyorlar. Ayrıca size küçük bir detay gibi gelebilir ama spikerlerin ses bankası da fazlasıyla geliştirilmiş. Top bana geldiğinde Martin Tyler'ın doğrudan "Ali" demesi çok hoşuma gidiyor benim. Diyelim ki iyisiyle kötüsüyle bir oyuncu yarattık, işler burada bitmiyor. Pro Game'lere katılarak hem puan kazanıyor hem de oyuncunun yeteneklerini geliştiriyor olacağız. Maçlarda iyi oynamak doğal olarak yetenek arttırırken, oyuncunun tek kaleciyle kapıştığı arena modu da bir çeşit antreman alanına dönüştürülmüş. Arena'da çeşitli görevleri tamamlayarak da mevcut oyuncuyu geliştirip, şekillendirmek mümkün. Ayrıca Pro oldunuz diye hemen herşeyi açacağınızı da sanmayın. Çeşitli saç modelleri, kramponlar ve aksesuarlar karakter belirli seviyeye gelmedikçe açılmıyor. Dolayısıyla EA bu sefer oyunculara Pro karakterlerine bağlı kalmaları için bolca neden vermeyi başarmış.



Oyun başlamadan önce iki takımı da en önemli oyuncularının gözünden görme düşüncesi hoş bir fikir.



Oynanış çok değişmesine rağmen, oyunun görsel dili FIFA tutarlılığını koruyor.

Ultimate Team konusuda önemli bir değişiklik yok, ki zaten bu "seçmeli" oyun modu FIFA11'deki haliyle de oldukça başarılıydı. Oyuncuların yapıştırma toplarmış gibi oyuncu paketleri satın alıp, oyuncu takasıyla uğraşması gerekiyor. Eski oyunlarda sinerji faktörü daha önemliydi ama FIFA11'de hala bu seçenek bulunmasına rağmen eskisi kadar oyunun kaderini değiştirmiyor. Sinerjiye göre aynı takım veya ülkenin oyuncuları beraber daha iyi oynuyorlar. Takım kurarken, bir tarafa Messi'yi diğer tarafa Christiano Ronaldo'yu yerleştirecek kadar zengin oyuncuların önünü kesmek için planlanmış olsa da, bu özellik parayla kart almadan modu oynamak isteyen oyuncuların kısmen önünü kapatıyordu. Yine çok alakasız oyuncular arasında uyum sorunu var ama bir Van Nistelroy ve Xavi'nin paslaşamıyor olmaları gibi distopik problemlerle uğraşmıyor olacaksınız.

İşin ilginci yıllardır yüzüne bile bakmadığım kariyer modu da baya baya adam olmuş FIFA 12'de. Bir menejerlik oyununda olması gereken oyuncu etkileşimi, oyuncuların hafiften gelişmeleri doğrudan moda eklenmiş. Artık yöneticiler de öyle takımı "eti senin kemiği benim" şartsız sualsiz ellerinize teslim etmiyorlar. Bir yandan oyuncuların dertleriyle uğraşırken öte yandan, elinde purosuyla Aziz Yıldırım tavırlarıyla gezen başkanın "bu sobalar neden hala yanıyor?" sualleriyle uğraşmak gerekiyor.

"Kişinin kendi vizyonuyla başarısız olmasını, bir başkasınınkiyle başarılı olmasına tercih ederim." - Johan Cruijff

Dürüst olmak gerekirse, FIFA12'yi tek kişilik mod yerine çok oyunculu olarak oynamayı tercih ettim. Bunda yapay zekanın rolü ne yazık ki fazlasıyla büyük. Oyunun yapay zekası eski oyunlara göre büyük gelişim göstermiş. Hatta ortadaki fark o kadar büyük ki yapay zeka arada çağ atlayıp insanlığından kurtulmayı başarmış. Yenilmesinin zor olmasından falan bahsetmiyorum, ama genel olarak hareketlerinde bir insan üstülük var. Topu kaybedecekse bunu göstere göstere yaparken, eğer canı gol atmak isterse en kusursuz defansı bile küçük hareketlerle geçip, ağları bulmayı biliyor. Sonuçta bu kadar kusursuzca oynayan bir yapay zekanın komik hatalarla top kaptırması da bir süre sonra inandırıcılığını yitiriyor. >>



Rooney'nin saçları her oyunla beraber uzamaya devam ederse FIFA 2014'e kalmaz hippi olur bu adam.



>> Bunun haricinde Electronic Arts'ın son dünya kupası ülke oyuncularının performansına göre, ülkeleri kapıştırdığını hatırlarsınız. Bu özellik kulüp kıstaslarıyla "Support your Club" temasıyla tekrar gün yüzüne çıkmış durumda. Aslında bu noktada söylenecek çok söz yok, oyuncuları ne kadar başarılıysa kulüp de o kadar puan kazanıyor. Tatlı bir özellik ama FIFA 12'de odağın çoklu oyuncu modunda "yenilenen kafa kafaya liglerinde" olacağını garanti edebilirim.

Bu sistemi merak ediyorsanız hemen anlatayım: Electronic Arts klasik birebir maçlara lig sistemini getirerek işleri biraz daha renklendirmek istemiş. Digiturk'ün lige Playoff'u getirmesi gibi bir şey yani. Toplamda 10 lig grubu var ve üst tura çıkmak için 10 maçta gereken puana ulaşmak gerekiyor. Yeterince puan toplanılmaması durumunda küme düşme durumu söz konusu ki bu da işleri iyice stresli hale getiriyor. Karşınızdaki oyuncunun durumunu hiçbir zaman bilemiyorsunuz. Belki lig atlamak için 1 puana ihtiyacı olan bir canavar belki de küme düşmemek için direnen cesur yürekli bir takım sahibi. Ne olursa olsun, çoğu zaman rakipleriniz ölüm kalım maçı oynar gibi hevesli ve hırslı oluyor ki çoğu zaman durum gerçekten bu oluyor. Lig sistemi oyuncunun kendi seviyesinde rakipler bulması için de ayrıca hoş bir gelişme olmuş. Sonuçta oyuncu düzgün oynarsa ister istemez seviye atlıyor, oynamayazsa öğrenene kadar dengi rakiplerle kapışmaya devam ediyor.

Hepinizin bildiği gibi önceki oyunları çoklu oyuncu modunda oynarken ne yazık ki çok az oyuncu Barcelona, Chelsea ve Real Madrid üçlüsünün dışında kalan takımları tercih ediyordu. EA buna oldukça akıllıca bir çözüm bulmuş durumda. Eğer ki ben 4 yıldızlık Galatasaray'ı seçiyorsam rakibim de otomatik olarak 4 yıldızlık takımlardan biri oluyor. Dolayısıyla her takım kendi seviyesindeki rakiplerle karşılaşıyor. Bu da tahmin edebileceğiniz üzere oyunu fazlasıyla keyifli hale getiriyor.

Oyunda onca şey değişirken gerçek anlamda değişmeyen tek şey oyunun grafik tarzı oldu sanırsam. Animasyon çeşitliliği arttılmasına rağmen FIFA12'nin grafiksel anlamda 11'den öyle aman aman farkları yok. Fifa'nın hala oyuncu yüzlerini kurtaramıyor olma sorunu da mevcut. Messi, Cristiano Ronaldo hatta Rooney gibi isimlerin modellerini gerçekte karşıma getirseniz muhtemelen aslından ayıramam ama işler kısmen daha az ünlü oyunculara geldiğinde ne yazık ki ortada benzerlik namına fazla bir şey kalmıyor. Atletico Madrid'in yeni yıldızı milli gururumuz Arda Turan'a çok ayıp edildiğini düşünüyorum mesela. Electronic Arts'ın klasik hatta biraz da Hakan Ünsal'a benzeyen Türk tiplemesini doğrudan oyuna monte etmişler ki hiç yakışmamış. Oyunda bunun gibi çok fazla sorun var. Uzaktan bazı futbolcular sima olarak temsil ettikleri oyuncuyu andırsalarda kamera karakterin yüzüne odaklandığında bir şekilde büyü bozuluyor.

Bozulmak demişken, beraber büyüdüğüm, her golüme benimle sevinen Andy Gray ve Martin Tyler'ın muhteşem ahenki ne yazık ki bu oyunda yok. Andy Gray'in yerini en az onun kadar önemli bir oyuncu ve yorumcu olan Alan Smith almış durumda. Belki Andy Gray'in sesini çok sevdiğimden bana öyle geliyor, emin değilim ama dürüst olmak gerekirse ben kendisine pek ısınamadım. Nasıl desem? Alan Smith ne zaman ağzını açsa aklıma maça bakıp



Yağmur, bu sefer topu yavaşlatıyor. Ara paslar ve hatta top sürmenin bile zorlaştığı anlar oluyor.



Her futbolcunun derdini çekmeyi seviyorsanız menajerlik modu sizi çok eğlendirecek.



10rta kafa gol kombinasyonu FIFA 12'de çok zor. Özellikle kafacınız tutuluyorsa.

Andy Gray'in sesini çok sevdiğimden ben kendisine pek ısınamadım. Alan Smith ne zaman ağzını açsa aklıma maça bakıp saçmalayan bir Nihat Doğan figürü geliyor

saçmalayan bir Nihat Doğan figürü geliyor. İkisinin de böyle bir mideden konuşup, kayda değer yorum yapamama huyu var. Smith nasıl desem Andy Gray'in aksine çok sevgi dolu, en azından futboldan haz alırmış gibi konuşmuyor pek. Daha çok bir maçın devre arasında programa çıkıp "futbol hakkında ilginç bilgiler veren adam" havası var kendisinde.

Grafik ve seslerin birleştiği noktada atmosferdeyse işler oldukça yolunda duruyor. Martin Tyler'ın konuşmaları dahil olmak üzere seslerin bir kısmının doğrudan eskiden oyundan alınması kısmen dikkat dağıtıyor ama gerek stadyum atmsoferi olsun gerekse de spikerlerin oyunun temposuna ayak uydurması olsun hepsi oldukça etkili. Daha da önemlisi artık çizgilerin dışında hayat var. Futbolcular ve seyirciler baya baya canlı gibi davranıyorlar. Örneğin sırf faule tepki olarak bile her iki tarafın da yaptığı en az 6-7 farklı animsyon görme şansı yakaladım. Seslerde gayet iyi. Galatasaray'la Santos'a karşı oynarken ben ciddi ciddi korktum. Stadyum'da çalan davulların sesi öyle bir noktaya geldi ki bir anlığına bile olsa taraftarların işi abartıp sahaya ineceklerini düşündüm.

"Gol olur..." Rıdvan Dilmen

Toparlamam gerekirse FIFA12 hemen hemen herkesin keyifle oynayabileği bir oyun olmuş. Evet yeni sistemlere alışmak biraz zor, ama işlerin nasıl gittiğini öğrendikten sonra alışıla geldiği üzere yağ gibi akıyor. Gelecekteyse FIFA 12'nin nasıl kusurlu bir oyun olduğunu hatta yenilenen serinin en zayıf oyunlarından biri olduğunu konuşacağız. Bunun nedeni denediğı pek çok şeyin henüz tam olarak oturmamasından kaynaklanıyor. Savunma sistemi iyi ama kusurları var, yeni ofansla çalım atmak çok kolay, çarpma sistemi yüzünden oyunun saçmalaması, daha da önemlisi 90 dakikalık emeği anında hor gören saçma sapan goller yemek mümkün. Yine de FIFA 12 serinin geleceği açısından fazlasıyla önemli bir oyun olacak. FIFA markasını aynı oynanış mantığından çıkarıp, -geri bile olsa- bir yöne adım atmasını sağlamaya çalışmak gerçekten cesaret isteyen bir adım. Özellikle eski sistemin başarısı satış rakamlarına muazzam şekilde yansırken. EA Sports FIFA için zor yolu seçti ve bence bunun meyvelerini uzun vadede fazlasıyla alacak. Kimse kusura bakmasın, FIFA 12'nin gelmiş geçmiş en iyi futbol oyunu yaftasını hakedecek bir oyun olduğunu hiç düşünmüyorum. Yine de şu an kullandığı teknolojiler ileride geliştiğinde tüm zamanların en iyi futbol oyunlarına ardı ardına kapı açmak, bence neredeyse kaçınılmaz.

FIFA 12 > FIFA 11 > PES 2012





Stadyum detayları muazzam seviyede. Maça başlamadan önce stadyumları inceleyerek en az gitmiş kadar oluyor insan.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Tonla yenilik ✓ Darbe motoru ✓ Yeni savunma ve hücum sistemleri
- ✓ Çok oyunculu lig sistemi ✓ Derinleşen Be a Pro modu
- ✗ Alışmak eskisine göre daha zor ✗ Darbe motoru saçmalayabiliyor
- ✗ Savunma sistemi daha iyi olabilirmiş

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	☆☆☆☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

Hala çok sağlam ama yeni özelliklerin adam olması için aradan bir oyun geçmesi gerekiyor gibi

9,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Spor → **Yapım:** EA Sports → **Dağıtım:** Sony / Sony → **Sistem:** - → **Kutulu Fiyatı:** 143 TL
→ **Dijital İndirme:** 139 TL (PSN, XBL) → **Yaş Sınırı:** 3+ → **Dahası İçin:** fifa.easports.com

360



"BAZEN UYANMAK DAHA KORKUNÇTUR" -ALİ SEZGİN

RISE OF NIGHTMARES™



Grafikler, seslendirmeler birinci sınıf sayılmaz ama bu Resident Evil'ın kült olmasının önüne geçememişti.

Oyunda bulunduğunuz bölüme göre türlü türlü temalara sahip zombiler karşınıza çıkacak.



BAZEN HER ŞEY ters gider. Gün mükemmel başlamıştır ama birden bulutlar gökyüzünü kapatır, arabanız bozulur, beklediğiniz otobüs siz çıldırmanın eşiğine varana dek gelmez. Otobüse bindiğinizdeyse bir şeylerin ters gittiğini anlarsınız. Tam iki sıra arkada oturan adamın bakışları belki... Eğer gerçekten bir insansa, onun orada olduğunu bilmek bile korkutur sizi, başınıza gelen bütün kötülüklerin kaynağının iki sıra arkanızda oturduğunu hissedersiniz. Bu süreç iki şekilde sonuçlanabilir. Bunlardan ilkinde, gördüğünüz şeyin bir kâbus olduğunu anlar ve çok ama çok kısa bir süre için kontrolü ele alıp uyanırsınız. Diğerindeyse, kâbusun kendisini kusursuzca gizlemesinden mi yoksa sizin fazla kaptırmış olmanızdan mı bilinmez, yeterince erken uyanamazsınız. Kendinize geldiğinizde mutsuz, ruhsuz ve bazen de korkmuş halde olacaksınızdır.

İşin kötü yanı, bazen bunun nedenini bile bilmez insan. Küçük parçalar halinde akla gelenleri saymazsak, çok az kişi bir kâbusta yaşadıklarını hatırlayabilir. Yine de hallerine şükretmeliler. Ne olursa olsun, sonunda hayatta kaldığın muhteşem bir maceradır yaşanan. Bence bu her şeyin yolunda gittiği bir masaldan çok daha iyi.

HAREKET ALGILAYAN KÂBUS

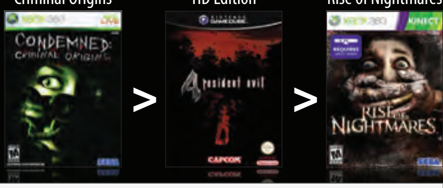
Rise of Nightmares pek çok yönden uyanmak istemeyeceğiniz bir kâbus olabilir. Bir kâbustan beklenmeyecek kadar klişe bir öyküyü, Kinect ve dolayısıyla hareket algılama sistemiyle birleştirerek oyuncuya sunuyor. Hikâyede biraz *Mario* sendromu söz konusu; Romanya'ya yapılan sıradan bir tren yolculuğu, bir canavarın kabinlerden birinde herkesi öldürüp zavallı ana karakterimizin kız arkadaşını kaçırmasıyla son buluyor. Fakat bu arada trenin devrilmesi ve hayatta kalan sınırlı sayıdaki yolcunun lanetli bir ormanın kenarında mahsur kalması gibi durumlar da var (aynı Mario'da olduğu gibi).

Oyun söylediğim üzere tamamen hareket ve mimiklerle oynanıyor. Örneğin yürümek için bir adımı öne atıyor, omzu çevirerek sağa sola yönelebiliyoruz. Oyunda bolca bulunan canavarlarla kapışmak içinse boks yapıyor gibi pozisyon alıp... doğru bildiniz, havayı yumruklamak gerekiyor. Bunun haricinde oyun sizden kapıları açmak, yüzmek ve benzeri hareketleri de bizzat yapmanızı istiyor ki bu konuda oldukça da başarılı. Evet, Rise of Nightmares hareketleri güzel algılıyor algılamasına ama her Kinect oyununda olan klasik kusurları da var. Öncelikle, çok yorucu! Sürekli zombilerle kapışmak, kapı açmak, tekme atmak gerçekten yoruyor. En fit oyuncu bile bir saatten uzun süre Rise of Nightmares'e dayanamayabilir. İkinci sorunsa yaşattığı deneyimi çok sık tekrar etmesi. Rise of Nightmares'de bir korku oyununa göre bile çok fazla yaratık var ve çoğu kolaylıkla dövülebiliyor. Yaratık çeşitliliği biraz daha fazla olsa belki ilginç bir şeyler çıkabilirmiş ama oyunun yarısı aynı zombilerin peşinde geçiyor.

KORKUNUN SKORA FAYDASI YOK

Yine de, yani Rise of Nightmares verdiği korkutma sözünü tutamasa da, özellikle kalabalık oynuyorsanız eğlenceli olabiliyor. Sırayla oynamak mesela, oyuna sık sık ara verip temponun düşmesine neden olmaktan kurtarıyor sizi. Bunun haricinde biri oynarken yorum yapmak, sese duyarlı canavarlar gelince hep beraber susup beklemek, kaçmak gerektiğinde tezahürat yapmak gibi küçük detaylar ortamı şenlendiriyor. Beraber oynayacak kimseniz yoksa hiç uğraşmayın, ama zombi sever bir arkadaş grubunuz var tadını çıkarabileceğiniz bir oyun Rise of Nightmares. Hani şu "o kadar kötü ki aslında muhteşem" tabiriyle anlatılan oyunlar vardır ya, işte Rise of Nightmares o kategoriye cuk diye oturuyor.

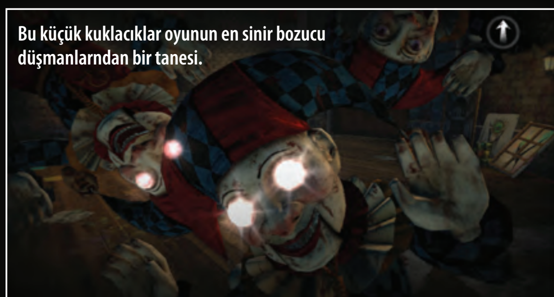
Condemned: Criminal Origins > Resident Evil 4 HD Edition > Rise of Nightmares



→ **Tür:** Aksiyon/Korku → **Yapım:** Sega/AM1 → **Dağıtım:** Sega → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 7+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/i170hS

EŞSİZ ÇÜNKÜ

Rise of Nightmares'i eşsiz ve oynamaya değer kılan çok fazla yanı var aslında. Kinect ile serbestçe gezip dolaşmaya izin veren ilk oyun olması, cihaz için çıkarılan ilk ciddi aksiyon oyunu olması bunlardan birkaçı. Rise of Nightmares'i eşsiz ve sevilebilir kılan ana yönüyse kendini ciddiye alıyor gibi yapıp, saçmalamaktan korkmamasında yatıyor. Oyunda çok az şey anlam ifade ediyor ama inanın bana bunların hiç önemi yok. Rise of Nightmares zaman zaman sıkıcılaşabilen bir tren yolculuğuna benziyor. Anlıkta olsa görülebilecek ufak manzaraların bütün yolculuğun hakkını verdiği zamanlar oluyor.



Bu küçük kuklacıklar oyunun en sinir bozucu düşmanlarından bir tanesi.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Hareket algılama düzgün çalışıyor
- ✔ Mimik kullanımı
- ✔ Teknik gerektiren dövüş sistemi
- ✔ Biraz Resident Evil 4 havası var
- ✖ Çok yoruyor
- ✖ Grafik ve dublajlar vasat
- ✖ Senaryo hoş değil

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★☆☆☆

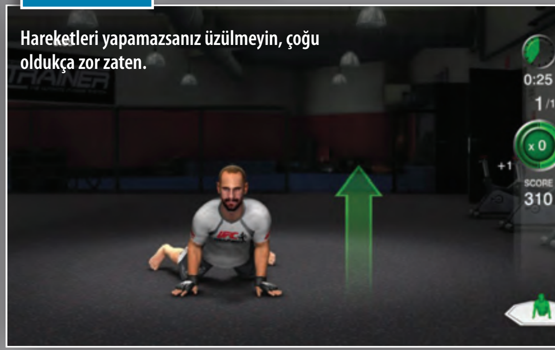
Her şeyi yanlış yapıp buna rağmen eğlendiriyor.

6,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



PS3 360



Hareketleri yapamazsanız üzülmeyin, çoğu oldukça zor zaten.



Your Shape: Fitness Evolved > UFC Personal Trainer

KAN YERİNE TER AKACAK -ALİ SEZGİN

UFC Personal Trainer: Ultimate Workout

ULTIMATE FIGHTING Championship'i internette gördüğüm videoları dışında öyle sıkı şekilde izleme şansım olmadı. Zaten istesem de izleyemezdim, Türkiye'de gösterilmiyor. Yine de bu program hakkında bilmem gereken her şeyi bildiğimi düşünüyorum. Bunlardan birincisi UFC'de yarışan sporcuların birbirini dövdüğü gerçeği ki bu bence önemli. Birbirlerine yumruk atmıyor olsalardı muhtemelen program pek ilgi çekici olmazdı. Diğer noktaysa kaslı olmaları ki UFC ile yollarımın kesişmesini sağlayan da aslen bu. Yanlış anlamayın kaslı falan değilim, hatta son yıllarda fazlasıyla kilo aldım. Ama kas yapmak istiyorum. Bana kaslı olmayı kim öğretebilir? Elbette bir başka kaslı insan! Sizin anlayacağınız UFC Personal Trainer sayesinde profesyonel bir dövüşçü değilse bile en azından kaslı bir insan olmayı umuyordum.

KAN-TER KANTAR İKİLEMİ

UFC Personal Trainer Xbox 360'ta Kinect, PlayStation'daysa Move hareket algılama sistemlerini kullanan bir oyun. Ben Kinect sürümünü test etme şansı buldum, ama PS3 ve Move kullanan hali de çok büyük farklılıklar içermiyor. Kinect'e çıkan her spor oyunu gibi oyun önce temel verilerinizi alıyor ve daha sonrasında ne yapabileceğinizi görme adına size belirli sürede çeşitli hareketler yapmanızı emrediyor. Emrediyor dedim çünkü gerçekten durum bu. Adamlar asker kampındaymış gibi emirle konuşuyorlar. "Sonuçta sanal bile olsa dövüşçü bu adamlar, terslerine gitmemek gerekiyor" mantığıyla, gariban bir yazar olarak ne dedilerse iki etmedim. En azından bana şınav çekmemi söylemelerine kadar -ki bu oyun açılır açılmaz oldu. Şınav çekmek benim için sorun değil ama "şınavlar" çekme konusunda çok başarılı sayılmam. Oyun da bunu fark edip bana acıdı demek isterdim ama yok, aynen şınav çek komutlarına devam edip durdu robot gibi.

Oyun daha açılmamıştı bile ama şimdiden ölmüştüm. Zaten anlamışsınızdır, Your Shape gibi nazik, ince ince spor yaptıran bir oyun değil bu. Bariz bir şekilde oyuncusunu bir atlet olarak sayıp ona göre form tutmasını bekliyor. Your Shape'i çok sevmiştim ben mesela, hem insanı yoran bir oyundu hem de içi dışı o kadar ferahtı ki oyuncusunu zihinsel olarak meşgul edip yormuyordu. Personal Trainer böyle değil, hem eğitmenleri bir garip hem de zihnen de oyuncuyu yoruyor. Tamam biliyorum şınav çekeceğim ama, her şınavda aynı ses tonu ve vurguyla şınav çek denir mi adama? Hareketler için de, en azından 4-5 çeşit farklı farklı animasyon hazırlanması gerekirdi. Korkarım ki buna bile uğraşılmamış. Bir spor salonunun en karanlık köşesinde kötü bir dansçı gibi aynı hareketleri yapıp, tek bir repliği olan bir robotla çalışmak insanın pek içini açmıyor maalesef.

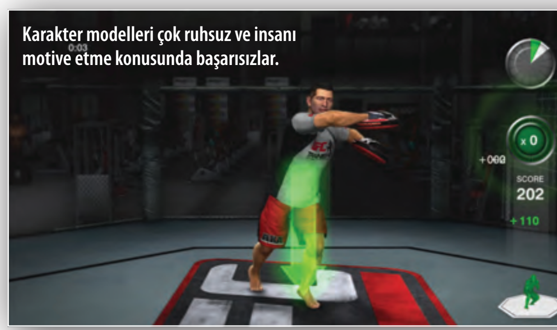
KASLI OLMAK LAZIM

Ultimate Fighting Championship'in hakkını verebileceğim tek yanı oyuncusuna aynı bir dövüşçü gibi davranması olmuş. Antremanlar doğal olarak havaya tekmeler, yumruklar sallamaktan oluşurken, mini oyunlar da fena değil. Kum Torbası yumruklamak, şu Rocky filmlerinde olan eğitmenin eline takılan hedefleri dövmece gibi aktiviteler var. Kinect'in algılaması iyi. Hatta beni tam anlamıyla yere yatırıp algılayan -böyle söyleyince kulağa ne kadar kötü geliyor- ilk oyun olması dolayısıyla ilgimi bile çekti. Yine de doğaları gereği spor yapmayı sevmeyen bir kitleye, yani oyunculara antrenman yaptırmak istiyorsa bundan daha fazlasına ihtiyacı var. Your Shape'i mesela 4 kişilik ailemin bütün fertleri seve seve oynuyor hatta aramızda kimin daha fazla kalori yakacağı hakkında küçük iddialara bile giriyorduk. UFC Trainer'da bu mümkün değil. Ben bile bana emirler veren ayıcıklara katlanamazken, ne babam ne kardeşim bu oyunla spor yapmak ister.

UFC Trainer, hakkında söylenebilecek çok söz yok aslında. Sistem olarak çalışıyor olmasına rağmen, büyük ihtimalle doğru dürüst kimsenin üzerinde denenmeden oyunun piyasaya sürüldüğüne eminim. Çünkü temel faktörü unutmuşlar. İnsan eğlenmediği sürece spor yapmak için, parklar bahçeler yerine ekranın karşısına geçmez. UFC Trainer o rahatlamayı ve huzur hissini verebilen bir oyun ne yazık ki değil.

EŞSİZ ÇÜNKÜ

UFC Trainer eşsiz bir oyun çünkü piyasadaki hiçbir spor oyunu insanı UFC Trainer'ın yorduğu kadar yoramıyor. Yerlere yattım, şınavlar çektim, mekik dokudum ve hepsinden önemlisi düzgün cümle kurmaktan aciz karakterlerin canlandırmaları tarafından hakarete uğradım. UFC Trainer bana biraz fitness center'ları hatırlatıyor. Deneyimin keyifsizliği, ister istemez gerekli olduğu hissini uyandırıyor zira.



Karakter modelleri çok ruhsuz ve insanı motive etme konusunda başarısızlar.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Çok fazla aktivite var ✖ İnsanda spor yapma isteği uyandırmıyor
✖ Karanlık ve sıkıcı atmosfer ✖ Eğitmen ses ve hareketleri

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Ekran karşısında kilo vermenin daha eğlenceli yolları var.

5,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Yarış → **Yapım**: Heavy Iron Studios → **Dağıtım**: THQ → **Sistem:** - → **Kutulu Fiyatı:** 159 TL → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** Yok → **Dahası İçin:** UFCpersonaltrainer.com



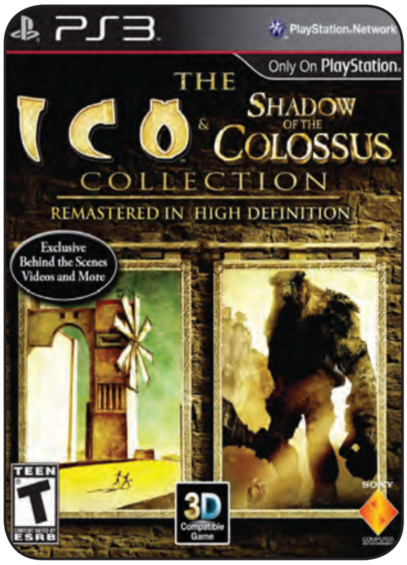
YÜKSEK ÇÖZÜNÜRLÜĞÜN VAZGEÇİLMEZ TOZU

BİT PAZARINA NUR YAĞIYOR -VOLKAN TURAN

Günlük hayatımızda tarihin tozlu sayfalarından hortlar gibi fırlayan çoğu yakınımızı sevmekte zorlanırız genelde. Sevmediğimiz şey aslında *toz* değildir de, aradaki süre zarfında değişen, eskiyen, tadını yitiren öğeler olduğunu daha sonra görürüz. Değişimle zamanın el ele verip çoğu sevdiğimiz şeylere ilgimizi azalttığı bir bilimsel gerçek olsa da, *zamanın* oyun dünyasında borusunun bu kadar net ötmediğini huzurlarınızda söylemek isteriz.

"Grafikleri kötü, eski" bir oyunu HD hale getirerek günümüze taşımak her ne kadar ticari kaygılar gütse de, bir yerde de eski bir dostu tekrar oturma odamıza sokma amacı da taşır. Oyunların insanlardan farkıysa, aradaki süreden etkilenip *değişmemesidir*. Dinamikleri artık kullanılmıyor olsa da, iyi seçilmiş bir eski oyunu, yüksek çözünürlükte tekrar hazırlandığında misafir etmekten asla çekinmeyiz. Bu kadar emin konuşuyoruz çünkü Team ICO'nun **ICO**'su ve **Shadow of the Colossus**'u, yetmedi Sony'nin PSP için özel ürettiği **God of War: Chains of Olympus** ve **Ghost of Sparta**'sı ofisimizi işgal etti. Bu PlayStation 2 ve PSP klasiklerini PS3'te rahatça oynayabildiğimiz için sevinçliyiz hepimiz. Yaşasın okulumuz.


El tutuşmak hiç bu kadar güzel olmamıştı.



THE ICO AND SHADOW OF THE COLOSSUS COLLECTION: ICO

ICO KİMSE BENİ SEVMİYOR...

Yıl 2001. Japonya'da Fumito Ueda adında biri Team Ico adında bir takım kurup, boynuzları olan bir çocuğun minimalist hikâyesini paylaşıyor bizle. Oyunun adını da ICO koyuyor. Font olarak da oyundaki kabileye uygun boynuzları kullanıyor. Bir yıl geçmeden oyun Japonya sınırları dışarısına çıkıyor. "Ve biz oynayıp sonsuza kadar mutlu yaşıyoruz..." gibi bir cümle kurmak isterdim ama durum tam öyle olmadı. Ben çok daha sonra tanıştım ICO ile. Zaten tüm dünyada 1 milyon bile satmadı oyun. Her ne kadar oyun basını ICO'ya hakkını verse de, oyuncu dünyasında bu yaşanmadı. Çıktığı yıl çoğu ödülü süpüren ICO, ilk kez ciddi ciddi "oyunlar da sanattır" tartışmasını başlatmayı başardı ama.

ICO gerçekten de bir sanat eseri. Bunu artık HD grafikleri var diye söylemiyorum. Varsın PS2 grafikleriyle olsun ICO. Ueda'nın **minimal ve gerçek üstü** dünyasında, bir elin parmak sayısından daha az karakterli yarattığı bu oyunda, neredeyse konuşma da yok. ICO'nun konuşmaları İngilizce alt yazılı olarak bizle paylaşılsa da oyunda Ico ile tüm oyun boyunca el ele tutuşabildiğimiz Yorda arasındaki sözlü iletişim neredeyse sıfır. Yorda antik bir dil kullanıyor (ve biz de zaten anlamıyoruz) ve ne demek istediğini hareketlerine bakarak anlamaya çalışıyoruz. Yorda da aynısını yapıyor. Bu bir süre sonra alışkanlığa dönüşüyor. Kısa sürede Yorda ne istiyor, anlayabiliyoruz. Oyunun ilk etaplarında bizi yavaşlatıyor diye elini tutmadığımız Yorda'nın elini daha sonra daha sıkı tutuyoruz. Atladığımız her uçurumda *aşağı düşmesin* korkusu yaşıyoruz. Oyunu kaydederken bile onunla yan yana oturduğumuz için içimizde bir huzur oluyor. Ailesi tarafından istenmeyen iki canlı, tarifi zor bu kale altında bir şekilde yan yana gelip, konuşmaya bile gerek duymadan kaderlerine karşı gelmeye çalışıyorlar. El ele tutuşabilmeleri en büyük silahları. "Playstation 2'nin en iyi oyunları" arasında ICO'nun gösterilmesinin bir diğer nedeni de, aksiyon/bulmaca/platform türüne bu denli dolu dolu duygular sıkıştırabilmiş olmasıdır işte.

ADUKET VAR MI ADUKET?

Ayrıca aksiyon dediğime bakmayın. Oyundaki aksiyon kaçmak veya elimizdeki sopayı savurmaktan ibaret. Özel güçleri olan Yorda'yı kaçırmak isteyen gölgeleri dövmeli, Yorda'yı yakalarlarsa da geri almak tek aksiyonumuz. Bulmaca ve platform kısımları kesinlikle daha başarılı. Mekan bazlı bulmaca çözmeye meraklılar ICO'nun kademe kademe gelişen bulmaca platformlarına bayılacak. Prince of Persia ve Tomb Raider gibi diyeyim, siz anlayın...

Detaycı bir oyuncu musunuz peki? Öyleyseniz ICO sizi ekstra oyalayacak. Bölümler zaten giderek genişleyecek. Gitmeniz gereken bir yön olsa da yan yolları keşfetmeye bayılacaksınız. Kamerayı asıl kadrajın dışına çıkartabildiğinizden her girdiğiniz yerin etrafında ne var diye görmek isteyecek, gördükleriniz aranızda bir anlam bağı kurmaya çalışacaksınız. Şimdiden kabul edin, anlaması zor olacak çünkü bu dünya, çizgileri belirli olan bir dünya değil. Çoğu element bir metafor ama tırışkasına değil. Örneğin **boynuzlar**. Oyundaki hikâyesi kadar Team Ico'nun diğer oyunlarında da kendisini gösteren bir simge bu (Shadow of the Colossus ve trailer'ından gördüğümüz The Last Guardian). Bazen karşılaştığınız şey bir nesne de olmayabilir. Duvardaki bir doku, bir tapınaktaki taş da sizlere bir şeyler anlatacak. Tabii siz görmek isterseniz. Görmek istemezseniz, görmeseniz de, oyunun başından ayrılmanız çok kolay olmayacak. Parmak uçlarınızdan gözlerinize, kulaklarınıza, beyninize ve kalbinize nasıl ulaşacak ICO, inanın şaşıracaksınız. 10 yaşında olmasına rağmen hala benzerinin gelmemiş olması tesadüf olmasa gerek...



NE VAR NE YOK?

Belki de bundan 10 yıl önce ICO'yu oynadınız, yeniden oynamak için HD'nin dışında bir neden arıyorsunuz? O zaman size oyunun 3D olarak geldiğini söyleyebilirim. 7.1 ses sistemlerinin de desteklenmesi azımsanacak gibi değil. En güzeliyse Team ICO ile yapılan 20 dakikalık röportajlar. ICO'nun nasıl ortaya çıktığını, nasıl değerli hale geldiğini yapımcıların ağzından dinleme fırsatı bulunuyor bonus içerikte. Bunun yanında bir adet XMB teması ve Trophy desteği de oyuna eklenmiş durumda.

DAHA FAZLA, DAHA ÇOK HD LAZIM!

Sly Collection nabız yokladı, *God of War Collection Volume I* sevildi, *Resident Evil 4 HD* golü çaktı; yapımcılar baktılar ki bu HD olayı tuttu, peşi sıra HD olarak çıkarma kararı aldı. Şikayet ettiğimizden değil, bilin diye söylüyoruz!

Metal Gear Solid HD Collection: MGS 2-3 ve Peace Walker'ın yer alacağı bu koleksiyon paketi (ekstraları da var) muhtemelen HD Collection tarihini değiştirecek. İçeriğe gel arkadaş!

Final Fantasy X HD: Yeni nesile geçmeden önceki en ciddi Final Fantasy olan FF X ile yeniden tanışıyoruz. En iyisi değildi ama FF XIII severlere özellikle öneririz.

Zone of Enders HD Collection: Kojima, MGS HD Collection'dan sonra ZoE ile tekrar sahalara çıkacak. Umarız akabinde yeni oyunu da duyurur.

Silent Hill HD Collection: İkinci ve üçüncü oyunun HD olarak yer aldığı bu pakette ilk oyun yok. Kızgınız ama buna da şükür diyoruz.

Devil May Cry: HD Collection: Yeni oyun DmC ne kadar iyi veya kötü olur bilmiyoruz ama asıl sevdiğimiz Dante ile tekrar görüşeceğiz. İlk üç oyun pakete dahil.

Halo: Combat Evolved HD: Halo markasını bir fenomen haline getiren ilk oyuna madalya niyetine HD versiyonu geliyor. Yeni nesil oyuncular oynasın, bağrına bassın diye.

Oddworld: Abe's Oddysee HD: *Just Add Water*'ı seviyoruz. Her ne kadar kayıpları oynasalar da Abe's Oddysee'nin yeniden yapım HD haliyle geri dönmeye hazırlanıyorlar. İyi bir son değil ama belki iyi bir başlangıç olur.

Soulcalibur HD: Kesin bir şey yok henüz. Dedikodu aşamasında ama umarız doğrudur. Özellikle Soulcalibur II'yi herkes oynamalı, bilmeli. Sınav yapacağız!



THE ICO AND SHADOW OF THE COLOSSUS COLLECTION:

SHADOW OF THE COLOSSUS

ONU ÇOK SEVİYORUM...

2006'da tanıştığımız ikinci Team Ico oyunu olma şerefine erişen **Shadow of the Colossus**, PlayStation 2'nin gücünü son damlasına kadar kullanan oyunlardan biriydi. İlk oynadığım zamanı hatırlıyorum da, o devlerin üzerine çıkıp kılıç sallamak muazzam bir histi. ICO'da olduğu gibi Shadow of the Colossus'da da daha önce yapılmamış bir işe imza atan Fumito Ueda, SotC'da ICO'nun ötesine geçmeyi başardı.

Kollarında ölü bir kızla at süren Wander, tapınağa girip O'nun geri dönmesi için yüce bir güce sahip Dormin ile anlaşmasını yapmaya karar verir. Anlaşmaya göre, devasa bir alana dağıtılmış 16 tane Colossus'u bulup öldürmeliyiz. Ardından kollarımızdaki kız yani Mono hayata geri dönecektir.

MİNİMALİST YOLCULUK, YALNIZLIK

Tabii bu hikâyenin ipucu vermemek için kasılarak anlatılmış hali. Yoksa oyun kendi içinde oldukça derin bir hikâyeye sahip. Hem de çok az konuşma olmasına rağmen (Ueda'nın stili genelde bu yönde oluyor. Göstererek anlatmak varken konuşmayı sevmiyor). Mono neden ölmüştür, biz kimizdir ve neden onu hayata döndürmeye çalışıyoruzdur, Dormin kimdir, daha sonra karşılaşacağımız karakterlerle bağı nedir, neredeyizdir ve tüm bunların ICO ile olan bağı nedir... Evet evet, oyunun ICO ile (kabul edilmiş) bir bağı bulunuyor ama bu bir devam oyunundan öte, öncesini barındırıyor. Göze sokulmuş bir "ruh eşlilik" hissi yok, ama benzer bir dünyada yaşadığınız, benzer şeylere inandığınız çeşitli öğelerle destekleniyor. Oyunun tonları ve dokusu birbirine oldukça benzer mesela. Yani oldukça güzel; ICO'dan daha güzel! Ucu bucağı gözükmeyen bir alanda atımız Agro ile dört nala gezip devrilecek Colossus'ları aramak ve Mono'yu geri döndürmeye çalışmak, pek çok tehlikeye atlamak, pek çok fedakârlıkta bulunmak; bunları da tablo gibi görsellikte ve Oscar'lık müziklerle yapmak, inanın unutulmaz bir tecrübe. Oyunun gizemini, derinliğini bırakın, sadece izleseniz bile aşık olabilirsiniz.

Bu oyunda ne yapıyoruz derseniz, ICO'nun bir adım ötesini yapıyorsunuz diyebilirim. Çok daha büyük bir alanda her kıvrıma tutunarak ilerleyebiliyorsunuz. İlk etapta tutup gücünüz oldukça düşük, bu yüzden yüksek yerlere gidemiyorsunuz ama oyunda ilerledikçe tutuş gücünüz artıyor ve ufkunuz genişliyor. Etrafı gezerken de elbette 16 devi arıyor ve üzerlerinde gezip zayıf noktalarını arıyorsunuz. Daha önce hiç yaşamadığınız bir "bölüm sonu canavarı" hissi kaplıyor dört bir yanınızı. Bir bit edasıyla devlerin üzerinde hareket ediyor ve kılıcınızı kullanarak deviriyorsunuz boyunuza posunuza bakmadan. Tabii ki dile kolay. Devleri arayıp bulması ayrı bir dert, bulunca zayıf yönünü çözmek ayrı bir dert, bulup üzerine çıkmak, çıkıp üzerinde kalabilmek ayrı bir dert. Ama keyifli bir dert. Hep devam etse bu dert diyeceğiniz tipten...

Kendinizi bu oyunda yalnız, güçsüz hissedecek ama asla yılmayacak, hep ileri gitmeye çabalayacak ve hedefinize ulaşmak için elinizden geleni yapacaksınız. Anlayacağınız, Ueda ve takımı ICO'nun ardından yine duygularınızla oynamayı çok iyi başarmış. HD hali de nefis olmuş. Defalarca bitirmek isteyeceğinizi garanti ederim.



NE VAR NE YOK?

ICO gibi Shadow of the Colossus da 3D desteğiyle geliyor. Yine aynı şekilde trophy özelliği oyuna dahil. Bonus içerik olarak Team Ico ile yapılmış röportajlar bulunuyor. Örneğin SotC'un ilk önce online bir oyun olarak tasarlandığı gibi ilginç dipnotlar sunuyorlar. ICO'dan sonra devam oyunu olarak tasarlanan ama asla hayat bulamayan Nico hakkında bizi aydınlatıyorlar. En güzeliyse üçüncü oyunları olacak ve 2012'de çıkması planlanan The Last Guardian'dan daha önce hiç görülmemiş görüntüleri gösteriyor oluşları. Kaçmaz.

THE ICO AND SHADOW OF THE COLOSSUS COLLECTION

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Önce ICO'yu bitirin, bir oturun soluklanın. Uyuyun. Sonraki gün Shadow of the Colossus'a girişin. Bitirin, soluklanın, uyuyun. Sonra ICO'ya başlayın...

9,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

GOD OF WAR COLLECTION: VOLUME II

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

"YENİ BİR OYUN" TAKLİDİ YAPMAYA GEREK YOK



Şöyle bir gerçek var ki Sony, *God of War* markasından hiç vazgeçemez, geçse de Kratos'tan ayrılamaz. Bir şekilde Kratos'u sonsuza kadar oyunlarda göreceğiz hissi hakim bedenime şu satırları yazarken. 2008'de PSP'ye çıkıp hepimizi PSP başına toplayan bu yapım, PS2'deki *God of War*'lardan daha iyi olmasa da bir el konsolu için muazzamdı. Ne var ki satış başarısı gösteremedi ve Sony bir sonraki maça bakacağız edasıyla rotasını PS3'e çevirdi.

Yani "Bu gözler *God of War III*'ü görmüş, bir PSP oyunundan mı etkilenecek?" sorusu karşısında iddialı cevaplar veremem. Evet, haklı olabilirsiniz, etkilenmeyeceksiniz muhtemelen ama sonuçta elimizde bir Kratos hikâyesi var ve en az ilk iki oyun kadar üzerinde çalışılarak hazırlanmış. Bu HD hali (yani 720p) ise "helal olsun, olmuş vallahi" dedirtiyor ama yine de çok etkilenmeyi beklememek lazım. Kırılma efektleri, sular, yaratık modellemeleri, dövüş sırasında savrulan parçacıklar



GOD OF WAR COLLECTION: VOLUME II

GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

PSP'DEN PS3'E DEV TRANSFER!

PSP'ye çıkalı henüz bir yıl bile olmadı ve tadı hâlâ damağımızda **Ghost of Sparta**'nın. Ready at Dawn'un *Chains of Olympus*'un ardından tüm dersleri alarak hazırladığı bu oyun CoO'dan çok daha iyi bir oyun olarak karşımıza çıkmıştı. PSP'nin gücünün küçümsendiğini o gün anlamıştık ama bilmediğimiz şey, bu oyunun HD olarak çıkmaya zaten hazırlanıyor olmasıydı. HD sıfatını tümüyle hak eden bir görselliğe sahip Ghost of Sparta. PS2'deki oyunlardan daha öte, *God of War III*'ten biraz daha geride diyebiliriz. Teknik açıdan göze batmayan yönleri sayesinde (eğer ilk kez oynuyorsanız) yeni bir *God of War* oyunu çıkmış da oynuyormuş numarası yapsanız herkes inanır, emin olun.

Bu yeni yan hikâyede Kratos geçmişinin peşinden gitmeye karar veriyor. Eğer GoW oyunlarıyla içli dışlıysanız Kratos'un kardeşi **Deimos**'tan haberiniz vardır. Ghost of Sparta, Deimos'un gücünü kullanarak hikâyesinde gaza basıyor. Ares'in bu iki kardeşten Deimos'u henüz çocukken kaçırıp öldürmek istemesi ama daha sonra hapsetmesi, Kratos'u harekete geçirir ve kardeş arama-kurtarma görevleri başlar. Sonrasını zaten tahmin edebiliyorsunuz. Poseidon, Eriny, Thanatos, Midas ve Zeus gibi mitolojik tanrılara selam çakacak ve şiş-kebaba devam edeceğiz.

Açıkçası Cory Balrog'un Kratos'un ailesine, kardeşine yer vermesi oldukça akıllı bir hareket çünkü asıl hikâyenin bu noktası, önceki oyunlarda bir hayli boş kalmıştı. Balrog uyanıklık edip güzel manevraları olan tempolu bir senaryo ile bu açığı kapatmışa benziyor. *God of War III* gibi bir tecrübe atlatıldığı için, hikâyenin dışında da oynanışın ne yönde olması gerektiği biliniyormuş. Geriye zaten bir tek kaplamaları HD kalitesine çıkarmak kalmış ki henüz bir yıl geçmeden bu işlemi yapmaları konuya ne kadar hazır olduklarını kanıtlar nitelikte.

KRATOS 10 NUMARAYI KAPIYOR!

Chains of Olympus'tan farklı olarak Ghost of Sparta kesinlikle oynanması gereken GoW oyunlarından biri. İster seriye yeni başlıyor olun, isterseniz seriyi zaten takip ediyor olun, isterseniz de PSP'de bu oyunu her gün oynuyor olun, n'olursa olsun Ghost of Sparta PS3'te denenmeyi hak ediyor. Hem hareket zenginliği, hem Kratos'un daha fazla silah ve özel güç kullanabilmesi, daha farklı kombo şekilleri, o PSP hantallığını üzerinde taşımaması oyunu oynamanız için ilk nedenlerden. Görsel olarak da gayet doyurucu. 720p kaliteye ulaşınca karşılaştığımız şey köşeli, ama kaliteli kutular olmamış. Dokuların ve modellemelerin detayları yüreğimize su serpti de doya doya oynadık Ghost of Sparta'yı. Siz de oynayınca göreceksiniz ki, bu göreceğimiz son God of War oyunu olmayacak. Sevinmek veya üzülmek size kalmış; biz pasımızı verdik.

NE VAR NE YOK?

Volume II koleksiyonunu satın alanlar iki HD GoW'u 3D olarak da oynayabilecek. Her iki oyun da 60 fps'de çalışarak gözünüze rahatsızlık vermeyecek. Oyunun yönetmeniyle yapılan çekimlerin bulunduğu bir belgesel de koleksiyona dahil. Lejnoyer Kratos kıyafeti, PSP zamanındaki ön sipariş içeriği olan Forest of the Forgotten dövüş arenası hayranlarını bekliyor.



vs. PSP'den geldiğini yansıtmaktan geri kalmıyor. Kombolar, özel güçler, hareketler arasındaki geçişlere de *GoW III*'ten sonra katlanması biraz zor. O yüzden bu oyunu oynayacaksanız hikâyeyi görmek için oynamanızı öneririm.

ODUN DA KRATOS DA DEĞİŞMEZ

Chains of Olympus bir devam oyunu değil, Kratos'un bir yan hikâyesi. Pers işgalinde olan Attika'ya yardım amaçlı yollanan Kratos'un bu seferki macerasında da tablo önceki ve sonraki oyunlara göre değişik değil. Yine mitolojiden tanıdık isimlere denk geliyoruz, yine hepsinin köküne kibrit suyu döküyoruz. Öfkemiz dağlarda gezer dizisinin başrol oyuncusuyuz. Eos, Helios, Persephone, Atlas ve tabii ki Athena ilk karşılaşacaklarımız. Dahası da var ama durduk yere sürprizleri bozmayalım. Peki hikâye **mutlaka görülmesi gereken** türden mi? Evet diyemeyiz, ama görülse iyi olabilir türden. Yer yer heyecanlı, yer yer ilginç ama çoğu zaman da tek düze gidiyor. PSP'nin sınırlarına göre yapıldığı için genelde kendinizi bir kibrit kutusuna hapsolmuş sinek gibi hissediyorsunuz ve o his oyun boyunca eksik olmuyor. Oyunun belki de en büyük eksisi bu olmuş. PSP'ye çıkan ikinci GoW oyunu *Ghost of Sparta*'da bu yok mesela çünkü yakın gelecekte "biz bu oyunu PS3'ye çıkarırız aga" diye masaya oturmuşlar ama aynı şeyi Chains of Olympus için söylemeyeceğim. Gerçek bir GoW ve Kratos hayranı olmalı, sabırla oyuna yaklaşmalısınız. Çünkü oyunu ilk kez bile görecek olsanız göz bebekleriniz diğer GoW'larda olduğu gibi büyümeyecek. Aksiyonuyla deliye dönmeyeceksiniz. Zamanında tuşlara basma oyunlarında eğlenmeyeceksiniz. Her ne kadar Anti-aliasing uygulanmış olsa da köşeli yapılar görmekten ekrandan sık sık gözlerini kaçıracaksınız. PSP'de oyun HD değildi ama bu detaysızlıklar kabak gibi karşımızda durmuyordu ve haliyle PSP'ye göre gayet şık gözüküyordu. 40 inç TV'nizdeyse GoW: CoO biraz garip kaçıyor.



GOD OF WAR COLLECTION VOLUME II

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Kratos ile yeni tanışmak için önermeyiz. Önce Volume I'i alın, daha sonra Volume II'yi. GoW 3'ü de sona bırakın, tam olsun.

8,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl (1 hafta ile 1 yıl arası)

Artık bir yaşında!

alizine wonderland



Editörden

Üzülerek söylüyorum size hazırladığımız süpriz yalan oldu arkadaşlar. Bunun ana nedeni E3 için gittiğimiz Tokyo'da oyun fuarı yapılmıyor oluşuydu. Tam sürüm oyun vermek istedik ama elin Japonyasında bula bula garip gurup çizgi filmler bulduk. Yoğun izleme seansları sonunda gördük ki onlar da Türk aile ya-

MANİFESTO

Alizine Wonderland yaşına bakılmaksızın yılların dergisi sıfatını hak eder. Alizine Wonderland'in yaşlanması veya eskimesi söz konusu değildir. Bu nedenle dergimizin her sayısı güncel, her inceleme yenidir. O yüzden dergide incelenen bütün oyunlar aslında "bu ay" çıkmıştır. "Bu ay"ın hangi ay olduğu dergiyi okuduğunuz aya göre değişiklik gösterir.

"BURADAN YOL GEÇECEK, BOŞALTIN BAKAYIM DERGİYİ"

Demolition Inc.



Binaları yıkarken düşecekleri tarafı ayarlamaya çalışın. Biri diğerinin üstüne düşerse bolca zahmetten kurtulursunuz.

Yıkımın boyutunu tek seferde mümkün olduğunca büyük tutmaya çalışın. Ne kadar yıkım, o kadar çok puan ediyor.



ALİZİNE WONDERLAND SEVİLİYOR sevilmesine ama gelen on binlerce sevgi dolu mektubun içinden küçük eleştiriler de çıkıyor. Linç girişimlerinden korumak için ismini veremeyeceğim bir okuyucum mesela, bütün yazı konsol oyunlarını inceleyerek geçirdiğimden dem vurmuş ve kendisi son derece haklı. Yalnız şöyle bir durum var, ben de haklıyım. O nasıl oluyor derseniz açıklayayım: Hem bu yaz özellikle Xbox Live oyunları çok sağlamdı hem de PC'nin bağımsız yapımcıları tembellik edip önüme düzgün bir oyun getiremediler. Bu durumda da Alizine'in PC ile barışması, Demolition Inc.'in gelişine kadar sarktı ki kendisi hiç de öyle hafife alınacak bir oyun değil.

Bir uzay zabıtası olduğunuzu ve dünyadan yol geçirmeniz gerektiğini düşünün. Dünya da biliyorsunuz, nüfus, arabalar, kalabalık derken biraz işlerin çığırından çıktığı bir yer haline geldi. Bu durumda biraz yıkım işlemi gerekiyor. Yıkım derken öyle birkaç evden veya binadan bahsetmiyorum bu arada, yol uzay yolu olduğu için baya baya şehirleri indirmek gerekiyor. Bitmedi, bir uzaylı gidip de bir anda şehirlere ateş etmeye, ışınlar sallamaya falan başlarsa doğal olarak devletler bunu yanlış anlayıp gezegenler arası bir savaşı başlatabilirler. Bu yüzden oyun boyunca yapılan işleri mümkün olduğunca gizlice ve hızlı halletmek gerekiyor. Zira ilk patlamanın ardından ordunun olay mahalline geleceği zamanı gösteren bir sayaç devreye giriyor. Gizlice derken basit kurnazlıklardan bahsediyorum. Örneğin yola yağ koyup aracın yoldan çıkmasını sağlamak, belki yoldan çıkacağı yerin yanına bir rampa koymak, rampadan düşeceği noktaya da bir patlayıcı inek koymak işe yarayabilir.

PATLAYICI İNEK?!

Oyunda bütün bina ve nesneler doğrudan fizik motoruna bağlı çalışıyor. Dolayısıyla hazır senaryolar yerine çevredeki nesnelerin ağırlığının hesap edildiği planlar yapmak önemli. Örneğin bir arabayı yoldan çıkarıp bir binanın içine sokmak çok dert değil, ama işte tam ondan sonra hesaplamalar başlıyor. Binanın zemin katının bir kısmı artık olmadığı için, dengeyi bozacak patlamalar veya belki de itiş gücü sağlayacak bir başka arabayı oraya yönlendirmek gerekebiliyor. Oyunun başlarında fazla eşya olmadığı için yaratıcılığa yer verdiğini söylemek güç, ancak biraz ilerledikçe eldeki silah ve eşyalar artıyor ve basit bulmacaların yerini gerçekten yaratıcılığın gerektiği karmaşık sorunlar alıyor.

Yeterince skor toplanması durumunda, oyunu tam anlamıyla karıştıran özellikler de açılıyor ki cümbüşü o zaman görün. Deprem cihazları, Uzaylı Mike'ın gemisinden çıkardığı devasa bir yıkım güllesi gibi silahlarla yıkıma kısa yoldan ulaşmak da mümkün oluyor. Bu noktada oyunun en büyük sorunu da ortaya çıkıyor işte. Bağımsız bir yapım olduğu için, oyunda bolca hata var ki çoğu zaman bunlar çok fark edilmiyor. Ne zaman yıkım artmaya başlarsa işte o zaman oyun bocalıyor ve bazı saçmalıklar ortaya çıkabiliyor. Binaların abartılı şekilde ortalığa saçılması, durup dururken patlayan araçlar, trafiğin görünmeyen bir bina parçası yüzünden durması gibi ufak sorunları siz benim kadar hoş karşılamayabilirsiniz.

Demolition Inc.'in bir güzel yanı da tekrar tekrar oynanabilmek için elinden gelen her şeyi yapıyor oluşu. İnternet bağlantınız varsa sürekli olarak puan tablolarını gösterip, oyuncuyu aynı bölümü tekrar tekrar oynayıp daha iyi skorlar elde etmesi için zorluyor, yeni açılan eşyaları da eski bölümlerde deneyip farklı çözümler bulmak fazlasıyla eğlenceli. Oyun da kendini tam anlamıyla ciddiye almadığı için, oyuncuyu da pek çok noktada saçmalamaya itiyor.

Demolition Inc.'in uzun süredir oynadığım en eğlenceli bağımsız PC oyunu olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Biraz kısa ve sorunları var ama bırakın oyunları, bunlar insanlarda bile gözükebilecek problemler. PC'de zaman geçirebileceğiniz bir oyun arıyorsanız, kesinlikle Demolition Inc.'e göz atmalısınız. Hem çerez niyetine hem de saatlerce ciddi ciddi oynanma potansiyeline sahip, şirin mi şirin bir oyun kendileri.

PC

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Çok keyifli ✔ Başarılı fizik motoru ✔ Çılgın silahlar
✖ Oyun bazen saçmalayabiliyor ✖ Biraz kısa

Demolition Inc.		Crayon Physics
	>	

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	
Ses / Müzik	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

7,9

Yıkım beraberinde her zaman gözyaşı getirmez.

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Zeroscale → **Dağıtım:** - → **Sistem:** Ekonomik - → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 10$ (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** -

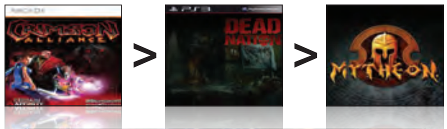
HABERLER

Oyun dünyasında yüksek bütçeli projelerin artması, küçük yapımcıları zor duruma düşürüyor. Team 17 yaptığı duyuruda Worms oyunundaki sevimli solucanları, "Bass Fishing" isimli balıkçılık oyununa kiraladığını duyurdu. Team 17'den adı açıklanmayan bir yetkili teklifi önce EA Sports'un FIFA oyunu için yaptıklarını, ancak sonuç alamadıklarını bildirdi.

Football Manager 2012'ye eklenen şike modu futbol kulüplerinin tepkisini çekti. Şikeyle maç kazanma modunun gerçekçi olmadığı ve üstüne üstlük aşağılayıcı olduğu belirtildi. Kulüpler birliği konuşmacısı, yapımcı Sega'ya "parası neyse verelim kaldırın şu modu" temalı tekliflerinin ardından



Crimson Alliance > Dead Nation > Mytheon





DOSTLUĞUN GETİRDİĞİ ZİNDANLAR

360

Crimson Alliance

SOSYAL ORTAMLARDA Oyungezer'de -ve elbette Alizine'de- yazdığım duyulduğunda bana ilk sorulan sorunun ne olduğunu bilmek ister misiniz? Ne kadar para kazandığım veya işimin çok kolay oluşu gibi tahmin edilebilir sorular yerine neredeyse her zaman tek ve kesin bir soru soruluyor: "Diablo 3 ne zaman çıkacak?" Bu insanların bazıları artık oyun oynamıyor, bazıları ayda yılda bir tek tük oynayabiliyor ama hepsinin derdi aynı. Bir şekilde Diablo'nun onlarda yarattığı hissi, eşya toplayıp güçlenmeyi, güçlü yaratıklara kafa tutabilmeyi özlüyorlar. Neden Diablo 3'te bu kadar ısrarcı olunduğunu ben açıkçası anlayamıyorum. Belki hiçbiri Diablo 3 olamayacak ama o hissiyatı muhteşem şekilde verebilecek sürüsüne bereket oyun var. Crimson Alliance'a işte biraz bu yüzden üzülüyorum. Belki adı Crimson Diablo Alliance olsaydı kapış kapış satılacaktı ama büyük ihtimalle Xbox sahipleri bile bu sayfada görene kadar oyunun adını bile bilmiyordu.

ZİNDAN TEMİZLİK ŞİRKETİ

Crimson Alliance bir Diablo değil. Zaten yapmaya çalıştığı şey de bu değil. Yine de oyunu oynarken Diablo'nun yarattığı heyecanı bir şekilde oyunda verebiliyor. Oyunda Paralı Asker, Büyücü ve Kiralık Katil sınıflarıyla, Byzan krallığını ele geçiren Soul Siren ile kapışıyor olacaksınız. Tahmin edilebileceği üzere mantık olarak zaten klasik, o zindan benim, şu zindan senin gezip dünyayı kurtarmaca kafası var oyunda. Crimson Alliance'da yetenek ağaçlarına veya karışık özelliklere yer yok. Oyunda her tuşa bir özellik atanmış durumda ve doğrudan bunları kullanıyor olacaksınız. Örneğin Wizard oyun boyunca sadece ışınlanma, buz dalgası, statik yıldırım ve ateş topu özelliklerini kullanabiliyor. Üstüne karakterlerin de gelişmesi gibi bir durum yok. Bunun yerine iyi eşyalar oyuncu yeteneklerini geliştiriyor. Doğrudan her büyü geliştirilemese de son seviyeye ulaşan özelliklerin fazlasıyla can yaktığını söylemeliyim. Paralı askerin kalkan vuruşu mesela: Normalde yaratıkları sersemleten zayıf bir vuruşken yüksek seviyelerde en güçlü canavarın bile ayaklarını yerden kesip, sağa sola uçmalarına neden olacak güçlü bir büyüye dönüşebiliyor. Olay yetenekleri ve dengeyi iyi kurmaya bakıyor. Bir de muhteşem çalışan fizik elementlerini iyi kullanmaya elbette. Nedendir bilinmez, patlayıcı variller Byzan'da da oldukça popülerler ve dolayısıyla çevreye kurulmuş olan tuzaklarla bunları birleştirerek ilginç kombinasyonlar yaratmak mümkün.

Crimson Alliance'ın bir güzel yanı da üç sınıfın akla gelebilecek her kombinasyonla bir arada kusursuz şekilde çalışıyor olması. Paralı Asker hem ağır vuruşları yapacak kapasiteye sahip, hem de gerektiğinde iyi bir kalkan olabiliyor. Kiralık katilin olayı daha sinsice planlar üzerine kurulmuş, toplu halde düşmanlarını sersemletebiliyor veya fırlattığı hançerlerle uzun mesafeden işlerini bitirebiliyor. Büyücüyse tahmin edilebileceği üzere kalabalık gruplara karşı etkili ama tek darbede inmeyen güçlü yaratıklara karşı fazlasıyla savunmasız. Bu sınıfların beraber oynadığını düşünün şimdi, her türlü çalışıyor. Kiralık katil mesela büyücünün zorlanacağı rakipleri yavaşlatabiliyor; büyücü, paralı askerin etrafını sarmak üzere olan düşmanları dondurup onları kolay hedef haline getiriyor... Olasılıklar o kadar çok ki. Sinerji de aksiyon da bu kadar iyiyken, özellikle toplu seanslarda insan ister istemez gaza geliyor zaten.

Crimson Alliance bu sene oynadığım en iyi kesme biçme temalı oyunlardan biri. Dahası Diablo 3'ün konsollara gelmesinin düşünüldüğü bu günlerde, bence Crimson Alliance biraz da özendiği Diablo'ya bu konuda rahatlıkla yol gösterebilir. Oyuncunun reflekslerinin, kontrol becerisinin ve eşya açlığının bu kadar güzel kullanıldığı çok az oyun var piyasada. Crimson Alliance, Xbox 360 sahiplerinin dikkatini fazlasıyla hak eden bir oyun olmayı sonuna kadar başarıyor.

→ **Tür:** Aksiyon-RYO → **Yapım:** Certain Affinity → **Dağıtım:** Microsoft → **Sistem:** - → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (Xbox Live)
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** CrimsonAlliance.com

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Muhteşem fizikler ✔ Güzel bölüm tasarımları ✔ Puan sistemi ✔ Dengeli karakterler ✖ 6-7 saatte tamamen bitirmek mümkün



Oyunda aydınlık, gündüz vakti geçen bölümler olduğu gibi, gayet karanlık yeraltı mezarları da mevcut.

Okçuları çabucak halletmeye bakın, oyundaki en büyük dertleriniz onlar olacak.



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★★★

8,5

Diablo'yu beklerken Diablo oynamaktan iyidir.

INDIE

1 Limbo



2 Minecraft
3 Super Meat Boy
4 Kick it
5 Terraria

RİLEBİLİR

1 Bastion (360)



2 Baconing (360, PS3)
3 Crimson Alliance (PS3, 360)
4 Toy Soldiers: Cold War (360)
5 Fruit Ninja Kinect (360)

RÖPORTAJ

TEAM BONDI RÖPORTAJI

Merhaba Sayın Bondi. Oyunlarınızı yaparken çalışanlarınıza iyi davranmadığınız, onları zor şartlar altında hakaretler eşliğinde çalıştırdığınız söyleniyor?

Bu konuda söyleyecek sözünüz var mı?

-Sen neden çalışmıyorsun bakayım?

İyi de ben burada-

-Çalış!

-Ühüühü ühü! "Ana karakterimiz polis gidip"...

özelliğin firma tarafından daha da ön plana koyulduğunu belirtti.
Bilim adamları, CERN'de yaptıkları bilimsel keşiflere gençliğin ilgisizliğinden rahatsız. Bunun için CERN'de çalışan bilgisayarların Crysis 2'yi maksimum seviyede oynatabileceği gibi ilginç bilgileri notlarına eklediklerini, ancak bu sefer de oyuncuların Crysis oynamak üzere deney merkezlerine girmeye çalışmasıyla uğraştıklarını belirttiler.
WoW bir cana daha kıydı. Geçirdiği histeri krizi sonrası ormana gidip elf olmaya karar veren N.K'nin geri dönüşü kanlı oldu. Pikniğe giden bir aileye saldıran N.K, yakalandıktan sonra verdiği röportajda "Ding!" dedi.

LOG-IN

USER monthius
PASSWORD iloveyougoker



CAN ARABACI
can@oyungezer.com.tr

VEDA MI, BAŞLANGIÇ MI?

Zaman çabuk geçiyor. Daha dün gibi hatırlıyorum Göker'den Log-In'i devralışımı... "Gelince geri alırım ha!" diyerek emanet etmişti bana köşesini. Ben de elimden geldiğince çekip çevirmeye çalıştım geçici olarak üstlendiğim bu sayfaları. Ancak her ne kadar bu kısacık zaman aralığında Log-In'i hazırlamaktan büyük keyif aldıysam da, verdiğim sözü tutmanın vakti geldi artık. Önümüzdeki aylar ne getirecek, henüz ben de bilmiyorum ama umarım siz de en az benim hazırlarken aldığım kadar keyif almışsınızdır Log-In sayfalarını okumaktan...

WARCRAFT IV'Ü BEKLEMEKTEN USANANLARA: STARCRAFT II GİBİ AMA DEĞİL!

Starcraft II mod ve harita yapımcılarının kabiliyeti hepimizi şaşırtmaya devam ediyor. Geçtiğimiz aylarda Starcraft Universe adı altında oyunu DVO'ya çevirdiklerinden bahsetmiştik ya hani, bu ay da rüzgâr bizi SCII'yi Warcraft'a çeviren bir moda doğru sürüklüyor. Warcraft: A New Dawn isimli mod, öyle üç beş birimi değiştirip adına da Warcraft demekten çok daha fazlasını yapıyor; oyunu tamamen Warcraft'ın köklerine indiriyor. Hatta modu yapanların bu konuda hayli iddialı bir cümlesi var: "İşimiz bittiğinde, oyunun Starcraft II ile alakası bile kalmayacak!" Büyük bir cümle, ama içi boş değil. Bunu oyunun tanıtım videosunu izlediğinizde (**http://tinyurl.com/ogz-wcand**) **ya da ekran görüntülerine baktığınızda çok net bir şekilde görebiliyorsunuz. Eğer Warcraft IV hasretiyle yanıp tutuşuyorsanız, hiç olmazsa A New Dawn içinizdeki o ateşi biraz olsun söndürebilecek gibi: http://tinyurl.com/ogz-anewdawn**





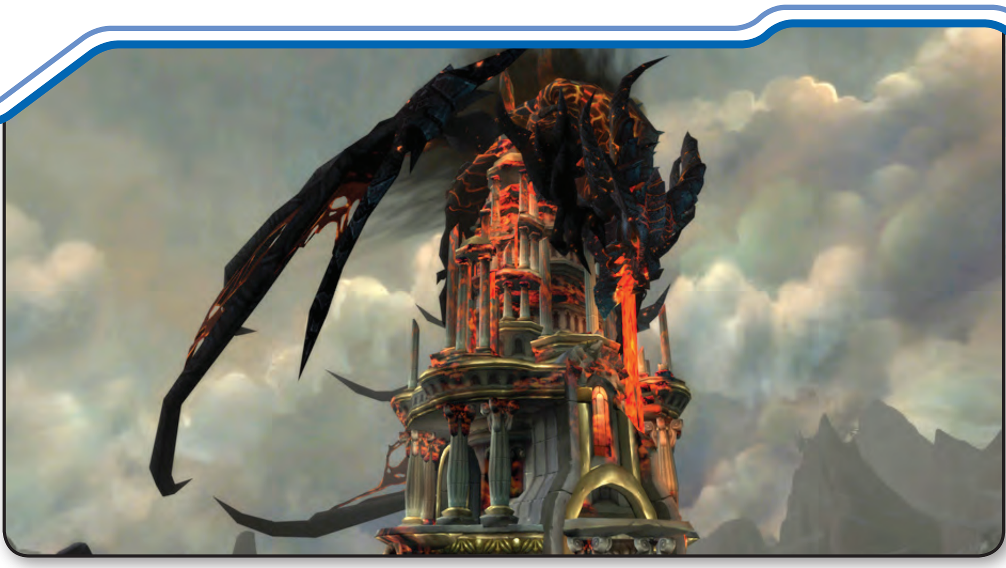
UMUTLARIMIZ 2012'YE KALDI

Umutlarımız 2011 sonu için yeşermişti, ancak Mike Morhaime tarafından bizzat yapılan bir açıklamayla Diablo III, 2012 başına ertelendi. Acımız büyük olsa da betanın uzatılmış olması ve daha çok beta tester alınacak olması betaya girmeye hevesli olanlarınız için güzel sayılabilir. Biz yine de hıncımızı Skeleton King'den çıkarıyoruz.

KOŞUN, WORLD OF DARKNESS'TAN HABER VAR!

Seneden seneye ancak White Wolf'un düzenlediği The Grand Masquerade etkinliği sırasında haber alabildiğimiz World of Darkness Online, bu sefer Noel Baba modeli eli kolu dolu şekilde karşımıza çıktı. The Grand Masquerade'deki panelden sızanlara göre oyuna herkes sıradan, ölümlü bir insan olarak başlayacak. İnsan olarak da oynayabilecek olsanız da, işin rengi bir vampir tarafından "embrace" edilince değişecek tabii ki. Bu arada insan olarak oynarken ölürseniz karakterinize veda edeceksiniz. Aynı şey vampirler için de geçerli, ancak onlar sağlıkları sıfıra düştüğünde çoğunlukla "torpor"a girecekler (vampirler için bir nevi koma durumu). Ancak yine de onların da oyunda final ölümleriyle karşılaşmaları ve karakterlerini kaybetmeleri mümkün olacak. Oyunda tek bir sunucu olması ve oyunun sürekli gece geçmesi düşünülüyor. Gündüzleri Ghoul olarak oynama fikrini de bir tartmışlar ama sonra vazgeçilmiş bu fikirden. Oyun umduğumuz gibi oyuncular üzerinden şekillenecek: Güçlü oyuncular bir araya gelip başka gruplara karşı güçlü ittifaklar kurabilecek, hatta işi ileri götürüp bir şehrin prensi ya da bir Primogen olmak bile mümkün olacak. Şehirdeki binaları satın alıp şehri şekillendirme şansınız olsa da tutup da bir kiliseyi benzin istasyonuna çevirmek gibi radikal değişiklikler daha sınırlı olacak. Ayrıca oyunda çeşitli "etkinlikler" de olacak. Mesela oyuncular şehrin dışındaki ormanda gezinen kurtadamların icabına bakmazsa bir süre sonra daha da güçlenerek oyunculara zor anlar yaşatabilecekler. Ve son olarak, oyunda çıplaklık olacak. Ortalık yerde oranızı buranızı açarak dolaşamayacaksınız, ancak karakterinizin güvenli bölgesinde istediğinizi yapmak serbest. Kısaca özetlersek alışık olduğumuzdan çok daha farklı ve White Wolf'un dünyasının özünü gayet güzel kavramış bir oyunla karşılaşacağız gibi gözüküyor. CCP'nin WOD Online konusundaki ketumluğuna o kadar alışmıştık ki bu bilgiler bizi seneye kadar idare eder sanırım artık...







WOW'DA **GELECEĞE** DÖNÜŞ...

Geçen ay WoW'un 4.3 yamasıyla birlikte Deathwing'le olan nihai karşılaşmamızı yapacağımızı söylemiştik hatırlarsanız. Bu ay ise Blizzard bizi yama hakkında detaya boğdu resmen. Öncelikle rogue'ları sevindirecek olan haberimizi verelim: 4.3 yamasıyla birlikte rogue'lar bir çift Legendary hançer sahibi olacak. Ve evet, sadece rogue'lara özel olacak (combat rogue'lar için DPS kaybı olmamasını sağlayacak bir çözüm bulacaklarmış). Bunun dışında birbirinden epik üç adet zindan, bizi Deathwing raid'ine hazırlayacak. Icecrown Citadel modelindeki bu üç yeni zindan, Deathwing raid'i olan The Dragon Soul'un hikâyesiyle doğrudan bağlantılı olacak. Yeni dungeon'ların üçünün de girişi Caverns of Time'da bulunacak. İlk zindanımız "Endtime"da Nozdormu bizlere Deathwing'in kazandığı bir geleceği gösteriyor. Ancak kazandığı zafer, Deathwing'e bile yaramamış, çünkü kendisinin cesedi de Wyrmrest Tapınağı'nın tepesine çakılı halde duruyor bu gelecekte. Aynı zamanda Nozdormu'nun söylediğine göre zamanın tam bu noktasında, zaman akışını bozan büyük bir güç mevcut. Zamanın akışını bozan Infinite Dragonflight lideri Murozond'la (isim bir yerden tanıdık sanki?) kapışacağımız bu zindandan sonra gözlerimizi bu sefer ikinci zindanla birlikte geçmişe çeviriyoruz: "Well of Eternity". Azeroth'un geçmişinde kıtaları şekillendiren ve Naga'ların doğuşuna sebebiyet veren bu büyük savaşa bizzat tanıklık etmenin yanında buradaki asıl görevimiz Deathwing kendi amaçları için kirletmeden önce Dragon Soul'u onun burnunun dibinden çalmak olacak. Bunu yaparken de Stormrage kardeşler (evet, Illidan da var), Tyrande gibi sevdiğimiz ve Azshara, Mannoroth gibi sevmediğimiz karakterlerle haşır neşir olacağız. Gelelim son zindana: "Hour of Twilight". Burada artık günümüze dönerek Dragonblight'taki Wyrmrest Tapınağı'nı Deathwing'in tüm gücüyle yaptığı saldırılardan koruyacağız. Bir yandan Thrall, Dragon Soul'un gücünü kullanmaya çalışırken, bu zindanın son dövüşünü de Twilight Father adıyla bilinen Archbishop Benedictus'la yapacağız.

Zindanlar bittikten sonra sıra az önce de dediğim gibi The Dragon Soul raid'ine geliyor. Deathwing'den önce toplamda 6 boss'la kapışacağız ve son 2 boss da Deathwing olacak. Nasıl yani?! Şöyle ki, Deathwing ile olan mücadelemiz oldukça uzun ve epik olacak. Bu yüzden Blizzard bu mücadeleyi iki parçaya bölmüş. İlk dövüşümüz Wyrmrest'te başlayacak ve Deathwing'in sırtında dövüşerek devasa ejderhanın vücudunu bir arada tutan metal zırh parçalarını sökmeye çalışacağız. İkinci ve son dövüş ise Deathwing Maelstrom'a çakıldığında muazzam girdabın etrafındaki adacıklarda gerçekleşecek. Buradan anlaşılacağı üzere Blizzard bu sefer kendini aşmak için gerçekten var gücüyle çabalıyor. Bunca uğraşın sadece kısıtlı bir oyuncu kitlesine özel kalmaması için 4.3 ile birlikte eklenen bir diğer güzellik ise Raid Finder. Normal ve Heroic zorluklardan tamamen bağımsız olan Raid Finder sayesinde aynı Dungeon Finder'da olduğu gibi kendimize raid grubu oluşturup Deathwing savaşını (veya istediğimiz herhangi bir raid'i) tecrübe edebileceğiz. Ancak Raid Finder ile girilen raid'lerin zorluğu, ödülleri, hatta achievement'ları bile farklı olacağından hem casual oynayanlar içerik görüp mutlu olacaklar, hem de hardcore oynayanlar avantajlarını kaybetmemiş olacaklar.



YENİ BİR AY, **YENİ** F2P'LER...

DC Universe Online'ı nasıl bilirdiniz? Durun, korkmayın, oyunun başına bir iş geldiği yok, aksine Free2Play oynanabilen oyunlar kervanına katılıyor olması hoşunuza bile gidebilir... Gerçi "göstermelik" F2P modeli desek daha doğru olacak sanırım. Çünkü yeni sisteme göre oyuncuların 3 farklı üyelik seçeneği olacak: Bedava, Premium ve Legendary. Bedava oynayanlar sadece 2 karakter slotuna sahip olacak ve her türlü eklenti, güncelleme, yeni güçler vb. ıvır zıvır için ayrıca para vermek zorunda olacak. Eğer bu ıvır zıvıra harcadığınız para 5 doları geçiyorsa, hesabınız Premium'a yükselecek. Premium olunca da fazladan karakter ve inventory slotları, daha yüksek para limiti gibi ekstralara sahip olacaksınız. Legendary ise tahmin edeceğiniz üzere "ben aylık ücretimi ödemeye devam ederim arkadaş!" diyenlere özel. Aylık 14.99$ ödemeye devam ederseniz bedava DLC ve eklentiler, 15'ten fazla karakter, 80'den fazla inventory slotu gibi güzellikler kazanacaksınız.

KISA KISA...

> Beklenen gün geldi! Diablo III F&F testine girdik! Detaylar az ileride!

> SW: TOR'da companion'larla eşcinsel ilişki olmayacağını duyuran Bioware, oyunculardan tepki gelince bu özelliği ileride bir yamayla ekleyebileceklerini duyurdu.

> Bioware SW: TOR'un Avrupa betasını heyecanla bekleyenlerin hevesini ağızlarına tıktı. Amerikalılar betanın keyfini sürerken biz biraz daha bekleyeceğiz...

> Dark Age of Camelot, 10 yılın ardından sapasağlam ayakta durmaya ve yeni yamalarla güncellenmeye devam ediyor. 1.110 yamasıyla yeni oyuncuların oyunu öğrenmesini kolaylaştıracak öğretici görev serileri oyuna ekleniyor.

> Warhammer Online, 3. yıl kutlamaları kapsamında bonus XP/RP dağıtırken 3 yıllık üyeleri de Jack-O-Lantern petiyle ödüllendiriyor.

> Warhammer kutlar da Aion eksik kalır mı? Aion da 2. yılını kutlarken, hesabı kapalı oyuncular 10 günlük tekrar aktivasyon hediyesi kazanıyorlar. Kanatlarını açıp Abyss'te süzülmeyi özleyenlere duyurulur!

> Aion demişken, Picking Up the Past etkinliği çerçevesinde içindeki arkeologu ortaya çıkartmak isteyenlere gün doğdu. Köşe bucak gezip çeşitli antik nesneleri ve fosilleri ortaya çıkartmaya çalışacağımız bu özgün etk... Eh, bi' dakika, WoW?!

> Hellgate serisi Londra'yla sınırlı kalmayıp kapılarını Tokyo'ya doğru açmaya niyetliymiş.

> Star Wars Galaxies "atmosferik uçuş" özelliğini duyurdu. Giderayak gökyüzünde özgürce dolaşıp favori gezegenlerimize son bir veda edebileceğiz.

> Darkfall'da kuşatma zamanı! Darkfall'cuların merakla beklediği kuşatma güncellemesi yayında. Gidip kuş atabilirsiniz artık! (Bunu yazarken Göker'i andım.)

> Tarayıcı bazlı Might and Magic: Heroes Kingdoms 3. sezona girmiş. PvE ve PvP'ye gelen yeniliklerin yanında, karakter geliştirme sistemi de elden geçmiş.

> Diablo III oynadık demiş miydim?

> Age of Conan'ın Savage Coast of Turan macera pakedi de yayında!

> Kıskanmanıza gerek kalmadı, Diablo III kapalı betası da resmen başladı! Battle.Net hesaplarınızı kontrol edin! *(Şimdi ben tam olarak anlayamadım; sen bu ay Diablo III mü oynadın Can? -Eren)*



DIABLO III

ELVEDA HAYAT... -CAN ARABACI

Cumartesi sabahı. Saat 07:27.
Tristram'ın o tanıdık gitar ritmleri odayı dolduruyor bir anda. Hâlâ uyku sersemi bir şekilde el yordamıyla telefonumu arıyorum gözlerimi açamadığım için. Numaraya bakmadan açıyorum:
-Hıııı?
-Seni neden aradığımı biliyor musun?
Sesi tanımam bir iki saniye alıyor. Ekrem bu. Derken beynimde bir şimşek çakıyor ve ani bir hareketle doğrulup kendimi bilgisayarın başına atarken heyecanla soruyorum:
-GELDİ Mİ?
-Evet. Şimdi gördüm ben de.
Hesabımı kontrol etmeye bile gerek duymuyorum, oyun desen zaten çoktan kurmuştum bilgisayarıma. Çift tıklayarak aceleyle kullanıcı adı ve şifremi yazıyorum ve... Ve evet, 11 yıllık bekleyişten sonra nihayet Diablo III oynuyorum. Telefonun açık olduğunu bile unutuyorum o sırada, ağzım beş karış açık ekrana bakıyorum. "Oyundan konuşuruz" deyip kapatıyorum...

20 yıllık oyunculuk hayatımda hiçbir oyunu bu kadar heyecanla beklediğimi hatırlamıyorum doğrusu. Diablo III'ün betasını yaklaşık 30 saatlik oynanışla sömürdükten sonra bile hâlâ açlığımın bitmediğini düşünürsek bu heyecanın oyun çıkana kadar pek de dinmeyeceğini söylemek yanlış olmaz. Ama beni boşverelim, siz Diablo'yu duymak istiyorsunuz biliyorum...

1,5 SAAT SÜREN BETA MI OLUR?

Betada 5 sınıf da 13. seviyeye kadar oynanabilir durumda. Haliyle 13. seviyeye gelene kadar çoğu yeteneği test edip, karakterinizi keşfetmiş oluyorsunuz. Sınıfların her biri oynanış şekli açısından diğerlerinden ciddi şekilde ayrılıyor. Barbarian oynarken pata küte Bul-Kathos ne verdiyse girişirken Monk'u aynı şekilde oynamaya çalışırsanız cesedinizi yerden kazımak zorunda kalıyorlar. O açıdan karakterleri birbirinden ayıran sınırların daha keskin bir çizgiyle belirlenmesi iyi olmuş, her karakter farklı bir deneyim adeta. Üstelik benim Diablo I ve II'de yapmayı sevdiğim fantastik karakter modellerini de hâlâ destekliyor oyun. Mesela elinde Legendary kılıcı Griswold's Edge ile yakın dövüşe girip düşmanı ağlatan bir Wizard olmak da mümkün, ama ne zaman kaçıp geri çekileceğinizi bilmeniz lazım tabii.

Betanın oynanış süresi kâğıt üzerinde kısa olsa da, aşağı yukarı 1.5-2 saat süren Act 1'in başlangıç kısmı aslında hiç de fena değil uzunluk açısından. Yeni Tristram'a gelişinizle başlayan beta, Skeleton King ile yaptığınız sıcak bir kapışmanın ardından sona eriyor. Bu sırada yaklaşık olarak 9-10. seviyelerde olacağınız için 13. seviyeye ulaşana kadar tekrar tekrar oynamak istemeniz mümkün. Diablo II'de ayılıp bayıldığımız her seferinde baştan oluşturulan harita olayı bir adım daha ileri gitmiş zaten. Artık raslantısal oluşturulan görev ve etkinliklere de şahit olmak mümkün. Bir seferinde Jar of Souls'da üzerinize gelen onlarca iskelete karşı hayatta kalmaya çalışırken, bir diğerinde sizden kemiklerini bulmanızı isteyen bir hayalete yardım etmek durumunda kalabiliyorsunuz. Yaklaşık 30 saatlik oynayış sürem olmasına rağmen daha bu sabah önceden hiç rastlamadığım bir zindan buldum mesela.

Act 1'in ufak bir kısmını görmüş olmamıza rağmen oyunun hikâyesinde bolca sürprizle de karşılaştık. Neler olduğunu burada yazıp keyfinizi kaçırmayacağım, ama eski oyunlardan karakterlerin



Tek başına oynamak da güzel tabii, ama Diablo III'ün asıl keyfi arkadaşlarınızla birlikte oynayınca çıkıyor. Artık oyuna girmeden partideki herkesin karakterini de görebiliyorsunuz böyle.



Pardon, Diablo III'ün grafiklerine cıvıl cıvıl mı demiştiniz? Gelin de bunu duvara çivilenmiş abiye anlatın.



Diablo III'ün istediğinde ne kadar karanlık ve kasvetli olabileceğini gayet net görüyorsunuz işte.

bolca muhabbeti geçtiğini söylemek kâfi sanırım. Ayrıca dikkatimi çeken bir diğer nokta, oyunda karakterler arası etkileşimin daha bir arttığı ve RYO öğelerine biraz daha ağırlık verildiği oldu ki bu hep olmasını istediğim bir şeydi. Artık karakterimiz daha konuşkan, daha fazla arkaplan hikâyesi sağda solda bulduğumuz günlüklerde anlatılıyor, kısacası Sanctuary'nin arkası bu sefer eskisinden çok çok daha sağlam.

Betada zamanımı yiyen bir diğer nokta Blacksmith oldu. Henüz 3. seviyeye getirebildim kendisini ama zaten yapabileceği yeni eşyaların seviye gereksinimi 15-19'lara çıkınca devam etmeye de gerek görmedim. Maceralarınız sırasında yaratıkların üzerinden ya da kitaplıklardan çıkan Page of Training'lerin beş tanesini birleştirip Tome of Training yaparak tecrübe kazandırdığınız bu demirci arkadaş, eşya bulmakta zorlandığınız anlarda hayat kurtarıcınız olacak (ki "Rare" eşyaların betada gerçekten de çok nadir olduklarını düşünürsek Blacksmith'in yapabildiği Rare eşyalar hayli önemli hale geliyor). Tabii her şeyin bir bedeli var ve Blacksmith'e eşya yaptırmak için gereken bedeli de bolca hammaddeyle karşılayacaksınız. Bu hammadeleri de ana görevlerden birinde alacağımız Nephalem Cube sayesinde kazanıyoruz. Kübün içine attığınız hiç özelliği olmayan sıradan eşyalar Common Scrap haline gelirken, büyülü eşyalar daha yüksek kalitede hammadeye dönüşüyor. Hatta eğer şanslıysanız büyülü eşyalardan Rare eşya yapmaya yarayan nadir Fallen Tooth hammaddesi sağlamanız bile mümkün olabiliyor.

Diablo III betasıyla bile beni hayattan koparıp kendi başına bağlamayı başardıysa, oyunun kendisi elime geçince başıma neler gelir bilmiyorum. Ama şikayetçi değilim, tam 11 yıldır bu ana hazırlıyorum kendimi. Ve şimdi onca beklentinin, onca hazırlığın boşa gitmediğini görmek o kadar güzel ki anlatamam... Hatta biraz daha iddialı konuşayım: Diablo III var ya, Blizzard'ın bugüne kadar yaptığı en güzel oyun olacak! O yüzden siz de hazırlıklarınızı bir an önce tamamlasanız iyi olur.

HER ENVANTERİN VAZGEÇİLMEZLERİ

Diablo II'de görev gereği karşımıza çıkan ve anında envanterimizin baş tacı olan Horadric Cube'ü hatırlıyorsunuzdur. Diablo III'te Horadric Cube yok, ancak onun yerine yine başımızın tacı olacak üç adet birbirinden güzel demirbaş var.

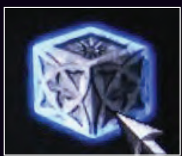
Cauldron of Jordan

Deckard Cain'i kurtarmaya giderken Adria'nın kulübesinin altında buluyorsunuz bu kazanı. Özelliğiyse içine atılan her şeyi altına çevirmesi. Bu sayede eşya satmak için kasabaya uğrama gibi bir derdiniz asla olmuyor. Bir yandan toplayıp, bir yandan altına çevirerek ceplerinizi sürekli boş tutuyorsunuz bu sayede. Taa kii, demircinin görevini alana kadar...



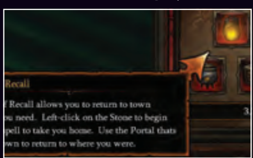
Nephalem Cube

Demircinin görevini yaptıktan sonra, Haedrig size bu küpü veriyor. Adında "Cube" geçmesi nedeniyle Horadric Cube aklınıza gelmiş olabilir, ancak kullanım alanları çok daha farklı. Bu küpün içine koyduğunuz her eşya geri getirilemez şekilde parçalanarak hammaddelerine ayrılıyor. Bu hammaddeleri demirci Haedrig'e götürdüğünüzde ister onun seviyesini daha çok geliştirmek, isterseniz de yeni güzelim eşyalar yapmakta kullanabiliyorsunuz. İşte tam olarak bu yüzden de bir süre sonra bulduğunuz eşyaları satmak ya da hammaddelerine ayırmak konusunda büyük çelişkilere düşmeye başlıyorsunuz. Siz benim yaptığımı yapıp meraktan Legendary silahları hammaddelerine ayırmayın ama, oyunun tam sürümü gelmeden o Ancient Bark hiçbir işinize yaramayacak çünkü.



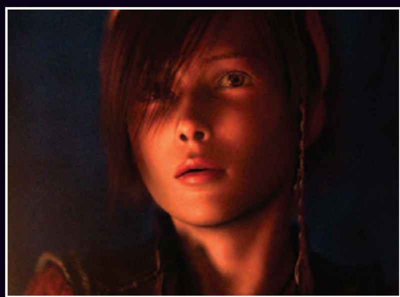
Stone of Recall

Town Portal'lar artık oyunda yer almadığı için kasabaya hızlı dönüş için sadece iki seçeneğimiz var: Waypoint'ler, ya da Stone of Recall. Bu taşı kullandığınızda birkaç saniye süren bir animasyonla birlikte en yakın kasabaya ışınlanıyoruz. Güzel olan yanı ise, kasabada açılmış olan portaldan geçerek tekrar taşı kullandığımız noktaya dönebilme imkânına da sahibiz. Savaş ortasında Town Portal kullanımını kaldırıp, aynı sistemi daha güzel bir şekilde oyuna yedirmeyi başarmış Blizzard.



RETCON

Diablo 1'in hikâyesini hatırlıyor musunuz? Khanduras'tan gelen Lord Leoric, halkın sevgisini ve saygısını kazanarak Zakarum rahip ve şövalyelerinin de yardımıyla krallığını Tristram'da, Horadric Manastırı'nın yamacına kurar. Ancak bu adil ve bilge kral, Manastır'ın altında uyumakta olan büyük kötülüğün fısıltıları yüzünden yavaş yavaş delirmeye başlar. Diablo, Leoric'in iradesini tamamen bükemese de, onun danışmanı Archbishop Lazarus'u tamamen avucunun içine almayı başarır. Leoric kendisine karşı gelen herkesi hain ilan edip idam ettirmekle meşgulken oğlu Albretch'in kaybolması Leoric'in akıl sağlığından kalan son parçaları da yok eder. Leoric'in deliliğine bir son vermek amacıyla en güvenilir şövalyesi olan Lachdanan, çok sevdiği kralının kalbine kılıcını saplamak zorunda kalır. Leoric'in oğlunun kayboluşunun ardındaki isim olan Lazarus ise bu sırada Albretch'in Diablo'ya olan dönüşümünü hazırlamak için var gücüyle hazırlanırken, bir savaşçı Manastır'ın derinliklerine doğru maceraya atılır.



Hikâyenin Diablo 1'de bildiğimiz hali bundan ibaretti, Diablo III ise bu hikâyeye ufak, ama önemli bazı eklemeler yapıyor: Yeni haline göre Aidan adındaki bu savaşçı, Manastır'ın derinliklerine macera aramak için atılmamıştı aslında. Aidan, Leoric'in büyük oğluydu ve Albretch'i bulup Diablo'nun planlarına son vermeyi amaçlıyordu. Bu ufak değişiklik sayesinde hikâye Leoric ve ailesinin etrafına yoğunlaşarak olanları daha da trajik hale getiriyor. Bu yeni bilginin ışığında Diablo 1'in sonunu hatırlayın: Diablo'yu öldüren Aidan'ın karşısında bulduğu, kafasında Soulstone'un olması gereken yerde koca bir delikle kendi öz kardeşi Albretch'in ta kendisiydi. Bu arada ufak bir detay daha: Yeni hikâyeye göre Aidan'ın Diablo 1'in meşhur cadısı Adria ile de ilişkisi bulunuyordu. Hatta bu ilişki sonucunda doğmuş olan çocukları da Diablo III'de hayli önemli bir rol oynayacak. Bu çocuğun adı ise...



Zindanlardaki tuzakları iyi kullanmanın ve seri halde en çok yaratığı öldürmenin bonus tecrübe olarak geri dönmesi de güzel bir düşünce. İnsanın bütün avizeleri düşüresi geliyor.

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

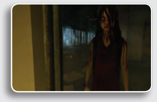
SAĞLIKSIZ GIDA YIĞINAĞINIZ HAZIR MI? İŞİNİZ, OKULUNUZDAN İZNİNİZİ ALDINIZ MI? SİZİ RAHATSIZ EDECEK KARDEŞ, EBEVEYN, SEVGİLİ GİBİ UNSURLARI KÖYE YOLLADINIZ MI? O ZAMAN BUYURUN OYUN SOFRASINA!

FPS (First Person Shooter)



RESISTANCE 3
PS3

Üç oyundur süregelen, Killzone serisinin yanında görmezden gelinen bir FPS Resistance serisi. Ama daima da güzel bir oyun olmuştur kendisi. Serinin üçüncü oyunuyla birlikte hikâye sona eriyor... Dünyanın artık sonu gelmiştir ve popülasyonun %90'ı ya ölmüş, ya da Chimera'ya dönüşmüştür. Bu karanlık günlerde tek isteği ailesini korumak olan Joseph'i yönetiyoruz. BF3 ve MW3 tepenize çökmeden denemenizi tavsiye ederiz.



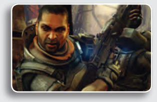
F3AR
PC, PS3, 360
Bir korku oyunundan normal bir FPS'ye dönüşen FEAR, güzel bir co-op modu, ortalama bir hikâye ve müthiş multiplayer seçenekleriyle gayet iyi olmuş.



Brink
PC, PS3, 360
Birçok şeyi farklı yapmak için yola çıkıp da pek az şeyi farklı (veya doğru) yapabilen yegâne oyun Brink. Olabileceği kaliteden çok uzak.



Crysis 2
PC, PS3, 360
Görsel olarak şu anda dünyanın en iyi FPS'si payesini almış olan Crysis 2, Hans Zimmer'in müzikleri ve üç platforma birden çıkmasıyla Crysis markasını farklı bir boyuta taşıyor.



Killzone 3
PS3
3D ve Move ikilisiyle birlikte oynanması gereken, muhteşem grafikleri, multiplayer deneyimini de eklediğinizde, PS3 sahiplerinin mutlaka alması gereken bir oyun.



Battlefield Bad Company 2 - Vietnam
PC, PS3, 360
Bad Company 2'ye damardan hayat aşıladığı için burada olmayı hak ediyor Vietnam. Cehennem gibi bir ormanda, göz gözü görmeyen bir ortamda savaşmanın hazzını yaşatıyor.



Call of Duty: Black Ops
PC, PS3, 360
Black Ops her ne kadar senaryosunu iyi işleyememiş olsa da, teknik arızaları nedeniyle küfür yemiş olsa da, en çok zamanımızı harcadığımı FPS oldu son aylarda.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
PC, PS3, 360

Bazılarına göre tüm zamanların en iyi PC rol yapma oyunu Deus Ex. Böyle bir unvanı takip etmek gerçekten çok güç. Ama Human Revolution, önceki iki oyunda çalışmamış bir ekip tarafından yapılsa da, bunu başarıyor. Dünyasındaki detaya gösterdiği özen, hikâyesinin derinliği, engellere dilediğiniz gibi yaklaşmanıza izin veren oynanışıyla, yeni nesil rol yapma oyunları içinde hak ettiği payeyi alıyor.



Bastion
PC, PS3, 360
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu arıyorsunuz demektir.



Dungeons of Dredmor
PC
"Rogue-gibin" denilen ultra-zor ve ülkemizde pek bilinmeyen RYO türünün "en grafikli" öğesi. Loot, yaratık ve crafting içinde boğulma tehlikesi istiyorsanız, ilacınız budur!



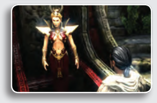
The Witcher 2: Assassins of Kings
PC
Dragon Age 2'yi falan unutun, PC'cilerin hak ettiği RYO kesinlikle bu. Ve Witcher 2, bu yıl çıkmış en iyi rol yapma oyunu.



Fable 3
PC, 360
Peter Molyneux'nün masalı ikinci oyunu atlayıp direkt üçüncü oyundan PC'lere konuk oluyor. Eksikleri olsa da, oynamadan geçilmez.



Mount & Blade: Fire & Sword
PC
Ankaralı ekip Taleworlds'den, M&B üçlemesinin son halkası. Bu kez ateşli silahlar da işin içine giriyor ve alıştığınız taktiklerin çoğu camdan dışarı atılıyor.



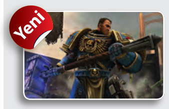
Two Worlds II
PC, 360
Two Worlds 2 birçok yanıyla klasik rol yapma oyunlarını sevenlerin beklediği oyun olmuş. Crafting, alchemy ve büyü sistemleri görülmemiş düzeyde gelişkin.

AKSİYON



GEARS OF WAR 3
360

Geçtiğimiz ay kapağımızı süsleyen Gears of War 3, bu ay geldiği gibi bizi kendisine esir etti. Efsanevi bir üçlemenin son oyunu müthiş bir tek kişilik senaryo ile gelmesinin yanında, multiplayer tarafını da oldukça güçlü tutmuş. Hem 4 kişi bir arada ana hikâyeyi oynayabiliyorsunuz, hem de yeni multiplayer modlarından Beast Mode'da Locust tarafını yönetebiliyorsunuz. Gears serisinin burada biteceğini sanmıyoruz.



Warhammer 40.000: Space Marine
PC, PS3, 360
Warhammer 40K evreninin hastalarının bayılacakları, diğerlerinin ise burun kıvıracakları bir aksiyon oyunu olmuş. Alınır, oynanır, unutulur.



God of War Collection II
PS3
Daha önce PS2 God of War'larının HD'leştirilmiş hallerini oynamıştık. Bu sefer de PSP oyunları PlayStation 3'lerimize göre yeniden yapılmış.



ICO & Shadow of the Colossus Classics HD
PS3
İkisi de birbirinden değerli, ikisi de zamanında hak ettiği değeri bulamamış oyunlar olan ICO ve Colossus'u bu kez de ıskalarsanız ayıp edersiniz.



Infamous 2
PS3
İstemediği halde yürüyen trafo haline dönüşen Cole, Türkçe seslendirmeli ve ilk oyundan oldukça üstün.



Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
3DS
Birçoklarına göre tüm zamanların en iyi oyunu olan OoT, 3DS'e üç boyutlu ve oldukça gelişmiş olarak geri döndü.



L.A. Noire
PS3, 360
L.A. Noire belki bir GTA 4 değil, ama şehir serbestliğinde bize sunamadıklarını, oyun dünyasına kazandırdığı şüpheli sorgulama ve delil toplama sistemiyle telafi ediyor.

OGZ her ay bir "exclusive" inceleme patlatıyor. Peki bunu nasıl başarıyor?

1. *En sağlıklı exclusive'ler Tuğbek tarafından toplanıp, Serpil'ce yetiştirilip, Sinan Akkol kesimhanesinde yazılmaya hazır hale getiriliyor. -ALİ*
2. *Yapımcıların stüdyolarına gizlice sızıp aksiyon yaşıyoruz her seferinde. Blizzard'da gerçek, canlı ork yetiştiriyorlar mesela. -CAN*
3. *MİT'te adamımız var. Uluslararası yazışmalarda içinde "exclusive" geçen bütün belgelerin bir kopyasını sağlıyor bize. -MERT*
4. *Exclusive, OGZ'nin kendine yakışanı giymesidir, hmm yapması da olabilir tabii. -GÖKER*
5. *Kesin torrent'ten indiriyorlardır. Olmadı OGZ... -EZEL*

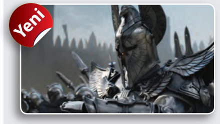
Üçleme oyunların hemen hepsi bitti (God of War, Gears, Uncharted vs.) Ne olacak şimdi?

1. *Ben dörtleme oyunlar bekliyorum ama sektör beni şaşırtıp bir yerlerden besleme beşlemeler çıkarabilir.-ALİ*
2. *Dörtleme, beşleme... Altın yumurtlayan tavuk kesilir mi hiç? -CAN*
3. *StarCraft var. Daha ikinci oyun bile kendi içinde üçleme olarak çıkacak. StarCraft III nasıl çıkacak, asıl onu merak ediyorum ben. -MERT*
4. *2011-2012 Kış Sezonu'nun modası quadrilogy ve pentalogy olacakmış. -GÖKER*
5. *Hepsine hükmedecek yeni bir üçlemenin doğuşunu bekliyorum. -EZEL*

En son hangi oyunun, hangi sahnesinde güldün?

1. *Uzun süredir oyunlarda gülmüyorum (Hayır, o komik palyaço ben değilim). -EZEL*
2. *Mortal Kombat 2011'de Jonny Cage'in şebekliklerine güldüm (Oyunu doğal sebepler nedeniyle yeni edinebildim de). -GÖKER*
3. *"Shave my back and call me an elf!" -Oghren (Dragon Age: Origins) -MERT*
4. *Heroes VI'da Bluebeak muhabbetlerinin çoğuna güldüm, tek tek saymayayım. -CAN*
5. *Kinect Fruit Ninja: Ekranda cool gözüken şeylerin gerçekte o kadar da hoş olmadıklarını görmek beni çok eğlendirdi. -ALİ*

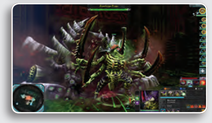
STRATEJİ



Might & Magic Heroes VI
PC
"Final kaçırtan" oyun geri döndü! Eğer okulunuzu seviyorsanız hiç bulaşmayın. "Şunu da toplayayım, şurayı da alayım" derken hayatınız kayar.



Shogun 2: Total War
PC
Bütün dünyayı yönettikten sonra sadece Japonya'ya dönmek kesecek mi diyorduk, kesiyormuş. Çok daha detaylı, çok daha güzel.



Dawn of War II: Retribution
PC
Strateji listemizin gediklisi Dawn of War 2, yeni eklenti paketi Retribution'la yeniden gündeme geliyor. Serinin en iyi eklentisi Retribution.

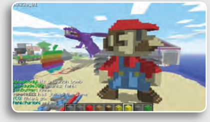


Civilization V
PC
İyi ki Sid Meier'in uygarlık takıntısı var, yoksa onun kadar iyi sıra tabanlı strateji oyunu yapacak adam bulmak zor. Civ 5 beklentilerimizi aşıyor, bambaşka bir boyuta geçiyor.



StarCraft II: Wings of Liberty
PC, Mac
StarCraft 2 gerçek zamanda oynanan bir satrançtır. Üç tarafın olduğu, her taşın farklı olduğu ve düşünerek kaybettiğiniz her an rakibinizin kazanmaya yaklaştığı bir satranç.

DVO & ONLINE



Minecraft
PC
Kutucuklardan ibaret bir dünya, henüz beta aşamasına bile geçmemiş bir oyun ve 2 milyondan fazla satış. İşte Minecraft'ın başarı hikayesi!



Rift
PC
Hele şükür, World of Warcraft kalitesinde bir devasa online geldi. İnanılmaz genişlikteki yetenek ağacı ve "Rift" sistemiyle göz dolduruyor.



Céiron Wars
PC
Hem browser'da hem de tek başına oynanabilen, Türk yapımı bir DVO Céiron Wars. Hükümran Senfoni'nin yapımcılarından başarılı bir oyun daha.



Battlestar Galactica Online
PC
SyFy'ın unutulmaz dizisi BSG oldukça başarılı bir free2play olarak geri dönüyor. Şu anda beta aşamasında olsa da, bizden geçer not almayı başardı.



DC Universe Online
PC, PS3
Hem PC hem de PS3'te oynanabilen çok az sayıdaki (iki) DVO'dan biri DC Universe. Eksikleri var, ama hangi DVO ilk çıktığında yoktu ki? Biz bayağı beğendik, siz de bir şans verin.

YARIŞ & SİMÜLASYON



TrackMania 2 Canyon
PC
Bu şahane oyunun sadece PC'de olması büyük bir kayıp. Tüm ülkelerden milyonlarca yarışçının çılgın pistlerdeki rekabetini mutlaka yaşamalısınız.



Driver: San Francisco
PC, PS3, 360
"Komada olduğunuz için şehirdeki tüm arabalara girebiliyorsunuz" gibi saçma bir fikirle ancak bu kadar eğlenceli bir oyun yapılabilirdi. Bravo



DIRT 3
PC, PS3, 360
İyi bir yarış oyunu yapmak için pistin havaya uçması veya sürekli online yarışların gerekmediğini bize kanıtlıyor Dirt 3.



Gran Turismo 5
PS3
Beş yıl beklememiz boşuna değilmiş. Dünyadaki tüm yarış türleri, 1000'den fazla araba ve müthiş bir oyun. GT5, bir PlayStation 3 alma nedeni.



ARMA 2: Arrowhead
PC
Allah Bohemia'dan razı olsun, onlar da olmasa askeri simulasyon açlığından tank paleti kemirmeye başlayacağız.

SPOR & MENAJERLİK



FIFA 12
PC, PS3, 360
Yeni çarpışma motoruyla zaman zaman bir komedi şovuna da dönüşen oyunumuz, hala futbol oyunlarının en iyisi.



Fight Night Champions
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, bu sporla ilgilenmeyenlerce bile oynanabilir.



NBA 2K11
PC, PS3, 360
EA'in NBA Elite serisini iptal etmesinin yegâne sebebi, işte bu muhteşem oyundur. Gelmiş geçmiş en iyi NBA oyununa buyurun.

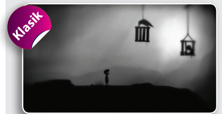


Football Manager 2011
PC, PSP
10 küsur yıldır her yıl alınır, her yıl beğenilir. FM serisinin her yıl alınmasının ardındaki sebepler araştırılmalıdır.

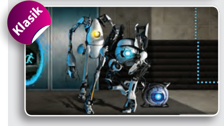


Sports Champions
PS3 (Move)
Move aldıysanız, yanında almanız gereken bir oyun Sports Champions. Hele arkadaşlarınızla birlikte oynarsanız, keyfi katlanıyor.

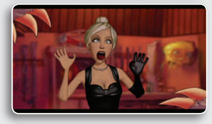
MACERA & BULMACA



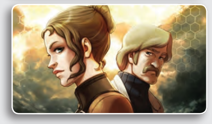
Limbo
PC, PS3, 360
Renksiz, müziksiz, ama görebileceğiniz en atmosferik oyunlardan biri! 360'a çıktığında gıptayla bakan PC ve PS3 oyuncuları da artık mutlu.



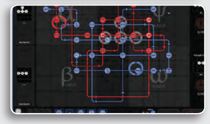
Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.



The Next Big Thing
PC
Runaway'in yapımcılarından çılgın mı çılgın, çizgi film gibi, şeker gibi yeni bir adventure. Macera oyunu sevenler kaçırmamalı.



A New Beginning
PC
Anlatacak bir şeyi olan bir oyun ANB. Dünyayı yok etmek üzere olan küresel bir felaketi önlemek için gelecekten günümüze geliyorlar ve tarihin akışını değiştirmeye çalışıyoruz.



SpaceChem
PC
Şimdiye kadar oynadıklarınızın zekâ oyunu olduğunu mu zannediyorsunuz? SpaceChem oynayın da görelim, kafanızda saç kalıyor mu 1 saatte.

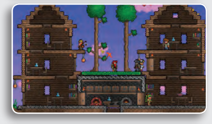
GARİP TÜRLER



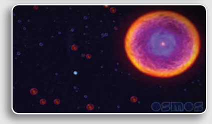
Catherine
PS3, 360
Korku, bulmaca, aksiyon, adventure türündeki uçuk kaçık oyunumuz Catherine'de, rüyalarında koyun olan bir adamı kadınların hışmından koruyoruz (?).



Child of Eden
PS3, 360
Müzik oyunlarının beğeneni kendine hastır. Ama müzik oyununu vücudunuzla oynamak tamamen yeni bir deneyim. Eğer Kinect'iniz varsa, direkt yapışın Child of Eden'a.



Terraria
PC
Minecraft'ın açtığı yoldan ilerleyen Terraria, iki boyutlu olmasına rağmen MC'den daha fazla "oynanacak şey" içeriyor. O zindana girmeyecektin dostum!



Osmos
PC
"Büyük balık, küçük balığı yutar"... Bu kadar basit bir oynanışın bu kadar zevkli bir oyun haline gelmesi inanılmaz.



Flower
PS3
Kesinlikle tüm zamanların en rahatlatıcı oyunu. Açın, kurulun karşısına ve dünyaları unutun!

AYIN ALTIN OYUNLARI



Gears of War 3



FIFA 12



ICO & Colossus

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Arkadaşlar, aşağıdaki listeye bir bakar mısınız? Hangi zaman aralığında oynamayı düşünüyoruz bu kadar oyunu?! Neyse ki Aralık'ta çıkacağı kesinleşmiş bir oyun yok da, rahat rahat üç aya yayabiliyoruz.

EKİM '11	
Ace Combat: Assault Horizon	PS3, 360
Aces High	PC
Anno 2070	PC
Batman: Arkham City	PS3, 360
Battlefield 3	PC, PS3, 360
Combat Wings: The Great Battles of World War II	PC, PS3, 360
Dark Souls	PS3, 360
Dead Rising 2: Off the Record	PC, PS3, 360
Disciples III: Resurrection	PC
FIFA Manager 12	PC
Football Manager 2012	PC
Forza Motorsport 4	X360
Jane's Advanced Strike Fighters	PC, PS3, 360
Might & Magic Heroes VI	PC
NBA 2K12	PC, PS3, 360, Wii
PowerUp Heroes	360
Pro Evolution Soccer 2012	PC, PS3, 360, Wii
Rage	PC, PS3, 360
Ratchet & Clank: All 4 One	PS3
Rocksmith	PC, PS3, 360
Skylanders: Spyro's Adventure	PC, PS3, 360, 3DS, Wii
Spider-Man: Edge of Time	PC, PS3, 360, 3DS, Wii
KASIM '11	
Assassin's Creed: Revelations	PC, PS3, 360
Call of Duty: Modern Warfare 3	PC, PS3, 360, Wii
Elder Scrolls V: Skyrim	PC, PS3, 360
GoldenEye 007: Reloaded	PS3, 360
Halo: Combat Evolved Anniversary	360
L.A. Noire	PC
Legend of Zelda: Skyward Sword	Wii
LEGO Harry Potter: Years 5-7	PC, PS3, 360, 3DS, Wii
Need for Speed: The Run	PC, PS3, 360, 3DS, Wii
Raving Rabbids: Alive & Kicking	360
Saint's Row: The Third	PC, PS3, 360
Uncharted 3: Drake's Deception	PS3
WWE '12	PS3, 360, Wii



E-KİTAP REHBERİ

İtiraf edin, aklınıza gelmişti değil mi? "Şimdi bu çocuk kesin Scholar başarısı için gerekenleri yazar" dediniz. Demediniz mi? Neyse bir dahaki sefere o zaman. Biliyorsunuz ben oyunlardaki bu tür şeyleri çok seviyorum, oyunu bir çırpıda bitirmektense araştırmak, bunlar üzerinde zaman harcamak ve oyun sona erdiğinde yapılabilecek neredeyse her şeyi yaptığını bilmek oldukça güzel bir duygu. Yazımızın bu kısmında Scholar başarısı için bulmanız gereken 29 e-kitap neredeyse, nasıl bulunur gibi soruların cevaplarını bol resimli olarak bulabileceksiniz.

Tabii ki işin içine bir sürü resim girince bunları sayfalara yaymak çok da kolay olmadı, sırasını karıştırma ihtimalinize karşı bölümlerin akışı şu şekilde gelişiyor: Sarif HQ, Sarif Manufacturing, Detroit (birinci sefer), FEMA Camp, Shanghai, Alice Garden Pods, Tai Yong Medical, Picus, Detroit (ikinci sefer), Harvester Hideout, Omega Ranch.



Sevgili Adam Jensen... N'aber?

Çok sevdiğim bir oyunu gereğinden fazla zaman harcayarak oynamayı seviyorum. Aynı Deus Ex'e yaptığım gibi. Sizler kaç günde bitirdiniz ki acaba, 3 gün mü, 5 mi, 7 mi? Benimki resmen üç hafta sürdü. Pasifist yaklaşımı benimsediğim için paldır küldür dalamadım hiçbir odaya. Kafaya koyduğum için hiçbir bilgisayarı hacklemeden geçmedim. Neredeyse bulduğum tüm e-kitapları okudum, e-postalara göz attım. Kendimi tam anlamıyla Deus Ex dünyasına bıraktım, hiçbir şey gözümden kaçmasın istedim. Hatta stratejik bir yerde yaptığım kayıt sayesinde oyunun dört sonunu da tek bir oynayışta görmeyi başardım. Sonuç olarak oyun bittiğinde kendimi bir oyuncu olarak değil de, Deus Ex dünyasında gerçekten yaşamış biri gibi hissettim. İşte oyunculara muazzam içerikleri ve ayrıntılara gösterdikleri özenle bu duyguyu yaşatabilen oyunlar benim için klasik mertebesine ulaşmış demektir.
Selamlıyorum seni Deus Ex, yine döktürmüşsün.

Benzer duyguları önümüzdeki ay Skyrim ile de yaşayacağız muhtemelen. O zamana kadar azıcık gezeyim, tozayım, dolaşayım. Çünkü biliyorum ki bu sefer de Skyrim dünyasında kaybedeceğim kendimi. Belki yolumuz kesişir, o zamana kadar, farewell.
-ESER GÜVEN

Sarif HQ




Sarif HQ 1 Her oyunda olduğu gibi Deus Ex'te de bu tür toplanabilirlerin ilkini bulmak çocuk oyuncağı. Muhtemelen bunu hemen bulun, sonra da diğerlerini bulmak için çabalayın mesajı vermeye çalışıyor olabilirler. İlk kitabınızı oyunun başında, Pritchard'ın ofisinde bulacaksınız. Monitörlerin hemen önünde.

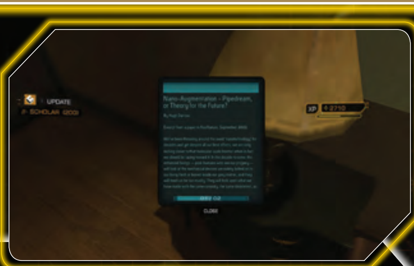



Sarif HQ 2 Bu kitabı da oyunun başlarında almak mümkün, ama erkenden Praxis harcamanız gerekecek. Kitap Mika Pine'ın ofisinde bulunuyor (25 numaralı ofis). Kapısında ise 2. seviyeden kilit var. İsterseniz önce Manufacturing kısmını halledin, sonra da topladığınız Praxis puanlarınız ile 2. seviye Hacking satın alın. Böylece ofise girebileceksiniz. Kitap masanın üzerinde.




Sarif HQ 3 HQ'daki son kitap Mika Pine'ın ofisinin bitişiğindeki 27 numaralı ofiste. Bu ofise de ister kapıyı hackleyerek, ister yan odadaki havalandırma tünelini kullanarak ulaşabilirsiniz. Kitap sehpanın üzerinde. Yanılmıyorsam bu odanın şifresi 4145 idi. Yani önce bu odaya girip, oradan Mika Pine'ın ofisine geçmeniz de mümkün.

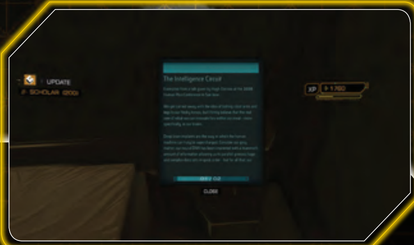
Detroit (birinci sefer)

Detroit (birinci sefer) 1 Eğer fabrikada rehineleri kurtarmayı başarır, bölümün sonunda Josie Thorpe ve kocası Greg Thorpe ile konuşursanız sizi evlerine davet edecekler. Böylece hem daireye rahatça girebilecek, hem de yolunu daha rahat bulabileceksiniz. Eğer bunu başaramazsanız daireye zorla girmeniz gerekecek. Greg Thorpe'un apartmanı, Motherly Ties görevinde yanına gittiğiniz dedektifin apartmanı. Üst kata çıkın, daireye girin ve yatağın yanındaki komidinin üzerinden kitabı alın.




Detroit (birinci sefer) 4 Bu kitaba ulaşmak gayet kolay. Ana görevi izlerken polis merkezine girecek ve morg tarafına geçme izni koparacaksınız. Morga girin ve masadaki kitabı okuyun.

Detroit (birinci sefer) 5 Sizin kendi daireniz Chiron Building ismindeki binada. Buraya yine bir görevi takip ederken gelebileceksiniz. Daireye girince ilk iş olarak yatak odasına geçin ve yatağın hemen yanında bulunan kitabı okuyun.




Detroit (birinci sefer) 6 Derelict District'teki binaya sızdıktan sonra görev amacına doğru ilerlemeye devam edin. Yolunuz genişçe bir alana çıkacak, burada devriye gezen üç kişi göreceksiniz. Hatta buraya ulaştığınızda bunlardan biri "çişim geldi" diyerek sağ tarafa doğru gidecek. Aradığınız kitap bu alandaki varillerin üzerinde, ama görünmeden almak isterseniz önce çişçiyi, sonra da diğerlerini etkisiz hale getirmeyi unutmayın.




Detroit (birinci sefer) 7 LIMB Clinic'e gittiğinizde işlemlerin yapıldığı odaların bulunduğu koridora girin. Bu koridordaki alet sehpalarının birinin üzerinde aradığınız kitabı bulacaksınız.




Detroit (birinci sefer) 2
Bu bölgede dört tane Downtown Apartments olduğundan doğru binaları bulmak biraz zor olabiliyor. Sokakta yanan bir tenekenin etrafında takılan üç kişi göreceksiniz. İşte bunların hemen yanındaki merdiveni kullanarak yukarı tırmanın ve apartmana girin. Birinci katta Seurat'ın (silah satıcısı) dairesine gireceksiniz. Yan odaya geçin, kitap bilgisayarın yanında.

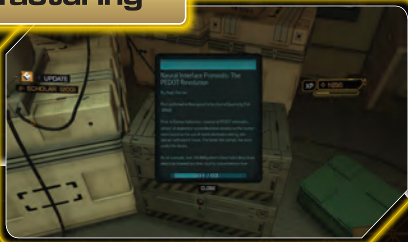



Detroit (birinci sefer) 3
Yine Downtown Apartments, ama bu sefer en soldakine gireceğiz (dış kapıdaki kilidin şifresi 0002). İçeri girip ikinci kata çıkın. Burada 5. seviyeden kilidi olan bir kapıyla karşılaşacaksınız. Oyunun bu aşamasında 5. seviye Hacking sahibi olmamanız çok doğal. Ya otomatik kilit açıcı kullanın, ya da "2356" şifresini girerek içeri girin. Burada da ayrıca 2. seviye kilitli bir kapı mevcut (şifresi "8221"). Bu kapıyı da açın ve bilgisayarın yanındaki kitabı alın. Bu odadaki 5. seviye kafesin içinde Praxis Kit de bulunuyor.



Sarif Manufacturing





Sarif Manufacturing 1 Fabrika kısmının sonlarına geldiğinizde ilk kez bir taret ile karşılaşacaksınız. Taretin olduğu koridora girmeyin (doğal olarak), yan tarafa devam edin ve kırmızı kapıyı kullanarak ofise girin. Buradaki metal kutulardan birinin üzerinde karton bir kutu göreceksiniz. O kutuyu kaldırıp kenara fırlatın. Meğer kitap karton kutunun altındaymış.





Sarif Manufacturing 2 Zeke'nin içinde bulunduğu odaya girmeden hemen önce kendinizi resepsiyon gibi bir yerde bulacaksınız. Kitap bu resepsiyon masasının üzerinde bulunuyor.

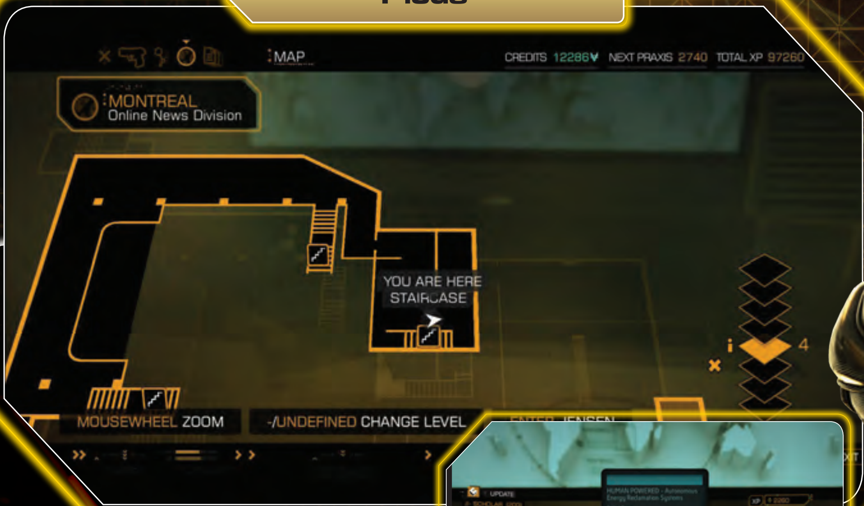
FEMA Camp





FEMA Camp
Detention Center'ın sonlarına doğru, asansöre ulaşmadan önce bir kafeterya göreceksiniz. Bu kafeteryanın hemen bitişiğinde kilitli bir kapı bulunuyor. Kapıyı açın (şifresi 7894) ve masanın üzerindeki kitabı alın.

Picus





Picus 1 İster asansöre binin, ister asansörün yanındaki tünelden geçerek aşağı düşün. Bir şekilde 4. kata ulaşacaksınız. Burada büyük bir televizyona sahip reji odasını göreceksiniz. Kitabımız televizyonun tam önünde.



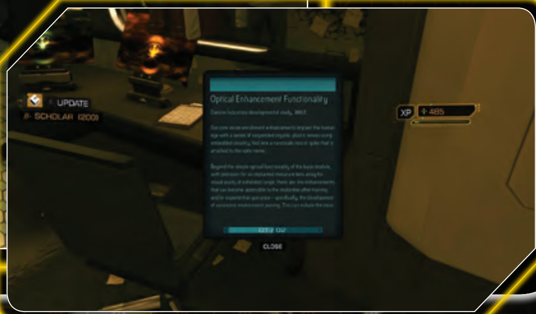


Picus 2 Asansörle inip yola devam ettiğinizde karşınıza kocaman bir el heykeli çıkacak. Elin sol tarafındaki kutuların arkasında bir tünel girişi var. Tünelin sonunda kendinizi devriyelerde dolu bir odaya yukarıdan bakarken bulacaksınız. Sessiz sessiz dolaşarak tüm devriyeleri haklayın. Sonra rahatça kuzey-batı odasına giriş yapın ve kitabınızı okuyun bakalım neler yazıyormuş.



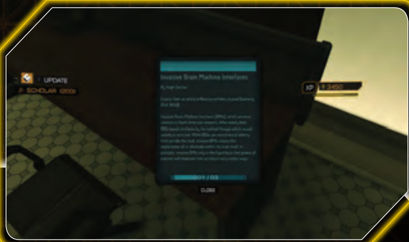
Shanghai





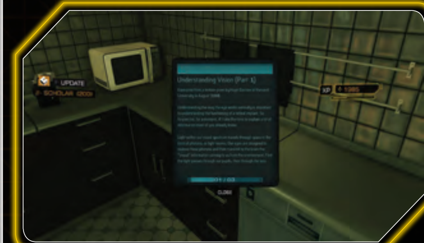
Shanghai 1 Youzhao District'e girdiğinizde hemen sol tarafta Downtown Apartments var. Merdivenleri kullanarak çatıya ulaşın ve binaya girin. Binanın ikinci katında kilitli bir kapıyla karşılaşacaksınız. İçerideki masada aradığınız kitap bulunuyor.





Shanghai 2 Tekrar çatıya geri dönün. Bu çatı dediğimiz yer aslında binalar arasında geçişi sağlayan geniş bir avlu, burada binaların tepelerinden geçerek diğer binalara ulaşabiliyorsunuz. İşte buradaki köprülerden birinde aşağıya bakan bir kadın göreceksiniz. O köprüden geçin, kilitli kapıyı açın ve masanın üzerindeki kitabı okuyun.





Shanghai 5 Hengsha Court Gardens'tan çıktığınızda karşınızdaki iki tane nöbetçi göreceksiniz. Öncelikle bu ikisini sessizce indirin. Yüzünüzü kapıya döndüğünüzde sol tarafta kilitli bir daire var. İçeri girin ve mutfağa geçerek aradığınız kitabı bulun.





Shanghai 3 The Hive'da Tong ile konuşup ofise inmeye ikna ettikten sonra siz de peşinden gidin ve ofisteki masanın üzerinde kuzu kuzu yatan kitabı okuyun. Tong'u ikna etmediğiniz sürece bu ofis kilitli kalacak ve dolayısıyla kitaba ulaşmanız mümkün olmayacak.

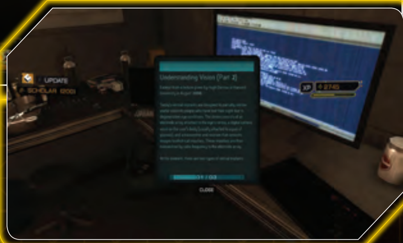




Shanghai 4 The Hive'da Tong'un ofisine doğru giden koridora girmeden dümdüz ilerlemeye devam ederseniz kamerayla kontrol edilen bir koridora çıkacaksınız ve bu yol sizi girişte görmüş olduğunuz güvenlik ofisine götürecek. Aradığımız kitap bu ofisteki masanın üzerinde. Eğer Tong'u görme izni almadıysanız bu bölgedeki bütün korumalar saldırgan olacağından ilk olarak bir önceki kitaba giden yolu takip etmeniz daha akıllıca olacaktır. Gereksiz kan dökülsün istemiyoruz.

Harvester Hideout





Harvester Hideout Hideout'un en alt katına inin. Burada genişçe bir odada koltuk ve üç tane koruma göreceksiniz. Gizlenerek sağdan ilerleyin ve buradaki kapılardan birinin ardında otopsi odası bulunuyor. Kitap kanlı masanın üzerinde.

Omega Ranch





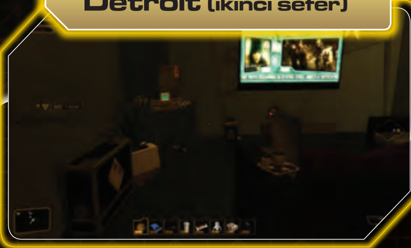
Omega Ranch 1 İkinci kata çıkın. Haritanın kuzey-batı ucuna gittiğinizde burada bir soğuk hava deposu bulacaksınız. Kitap buradaki sehpalardan birinin üzerinde.

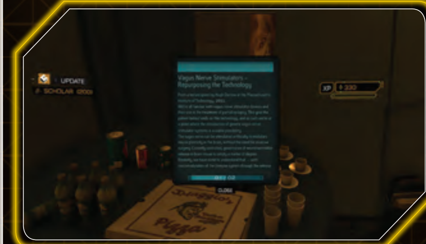




Omega Ranch 2 Ve geldik son kitabımıza. İlk kitap gibi son kitap da resmen gözümüzün içine sokuluyor diyeceğim ama çok da doğru olmayacak. Çünkü son kitap 5. seviye kasanın içine gizlenmiş durumda. Megan ile konuşmanız bittikten sonra bu kasayı açın ve tüm oyuna yayılmış bu güzel başarıyı kazanmanın keyfini çıkarın.

Detroit (ikinci sefer)





Detroit (ikinci sefer) 1
Convention Center'da Meeting Hall kapısından geçtikten sonra solda Backstage tabelasını göreceksiniz. İlerleyin, tuvalete girin. Buradaki tüneli kullanarak ilerlerken ızgaradan aşağıda televizyon izleyen iki koruma göreceksiniz. İlerlemeye devam edin ve odaya düşün. Burası Taggart'ın odası. Odadan çıkıp korumaların olduğu odaya dönün. Kitap sol köşedeki duvarda duruyor, ama korumalara görünmeden kitabı okumanızın imkanı yok. Dolayısıyla ne yapıyoruz? Skin başlığı altındaki Glass-Shield Cloaking System geliştirmesini alıyoruz. Enerjilerimizi dolduruyoruz, kendimizi görünmez yapıp hemen kitaba gidip okuyor ve geri kaçıyoruz. Ha gürültü yapacağım derseniz siz bilirsiniz elbette.





Detroit (ikinci sefer) 2
Önceki kitaptan sonra bunu bulmak çocuk oyuncağı olacak. Sandoval'ın peşine düştüğünüzde onu kanalizasyondan geçerek ulaşacağınız ofisinde bulacaksınız (yolda hiçbir şekilde alarm verdirmemeye çalışın). Sandoval ile konuştuktan (veya konuşamadıktan) sonra masasının üzerindeki kitabı almayı unutmayın.

Alice Garden Pods





Alice Garden Pods Bulması en zahmetsiz (tabi tek tek arayacaksanız tam tersi) kitaplardan biri bu. Yapmanız gereken 3. kata çıkmak ve 143 numaralı podu açmak.

Tai Yong Medical

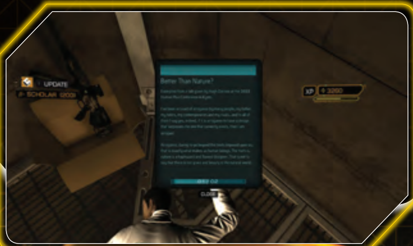






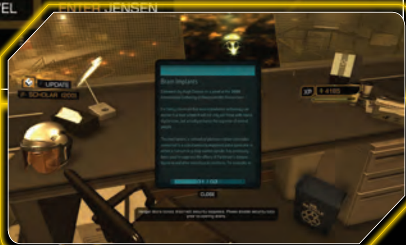
Tai Yong Medical 1
Bu kitabı almak için kendinizi Augmentation manyağı yapmanız gerekecek, baştan uyarayım. Elektrikli zemine geldiğinizde yan tarafta kilitli bir kapı göreceksiniz. Bu kapıyı açıp elektriği kesin ve merdivenlerden yukarı çıkın. Buradan yukarı kasa taşımanız gerekebilir, hatırlatayım. Şimdi ulaştığınız odada bir havalandırma tüneli göreceksiniz, ama bu tünel yerden bayağı yüksekte. Normal ufak kasa ile de çıkmanız mümkün olmayabilir. Bu yüzden önce Arm dalındaki Move/Throw Heavy Objects geliştirmesini yapın. Böylece o büyük kasaları taşıyıp tünelin önüne koyabileceksiniz. Tabi büyük kasaya çıkmak için de küçük kasayı kullanmanız gerekiyor. Tünelden ilerleyince bu sefer de oldukça yüksek bir düşüşle karşılaşacaksınız. Bunun için de Back dalındaki Icarus Landing System geliştirmesini almanız gerekiyor. Böylece düşüşten zarar görmeyecek ve yerdeki malları (ve kitabı) alabileceksiniz.

Tai Yong Medical 2 Üst kata çıktığınızda tabelaları takip ederek Lee Geng Memorial Laboratory'e ulaşın. Odanın ortasında vitrinlerin altında kutular olduğunu göreceksiniz. Bu kutulardan birinin üzerinde aradığınız kitap bulunuyor.









Tai Yong Medical 3 Hangara ulaştığınızda hemen bölümden kaçmak için acele etmeyin, yoksa bu kitabı kaçırırsınız. Yapmanız gereken sakince güney-batı köşesindeki güvenlik odasına gitmek. Kitabı bilgisayarın yanında bulacaksınız.



Deus Ex Augmentation Seçimi

Elbette hepimizin oyun tarzı farklı. Özellikle de söz konusu oyun Deus Ex şaheseri olduğunda seçim şansının bolluğu farklı oyun tiplerine olanak sağlıyor. Yine de içimden bir ses büyük çoğunluğumuzun oyunu önüne geleni dan dun vur şeklinde değil de daha bir gizlice hareket ederek, hacking ile vakit geçirerek, görevleri konuşarak çözmeye çalışarak oynamayı tercih ettiğini söylüyor. Hangi yolu seçerseniz seçin, Praxis'lerin altın değerinde olduğu bu oyunda size yardımcı olacağını düşündüğüm bazı öneriler bulacaksınız.

1- Social Enhancer

Bence oyunun en güzel geliştirmelerinden biri bu. C.A.S.I.E. de denilen bu geliştirme sayesinde konuştuğunuz kişinin beyin dalgalarını, nefes düzenini vs. görebiliyor, hangi kişilik karakterinin baskın olduğunu öğrenebiliyor ve konuşmanızı buna göre yönlendirebiliyorsunuz. Bu geliştirme, işleri savaşarak değil de konuşarak çözmek istediğinizde iyice önem kazanıyor. Konuşarak açacağınız yollarla erişebileceğiniz e-kitapları da göz önüne alırsak, bu geliştirmeyi almadan oyunu oynamanın pek bir esprisi olmadığını rahatça söyleyebilirim.

2- Quiksilver Reflex Booster

En eğlenceli geliştirmelerden biri. Oyunda maksimum deneyim puanı toplamak (ve daha da fazla Praxis puanına sahip olmak) için karşılaştığınız düşmanları öldürmeden, sessizce etkisiz hale getirmek çok büyük önem taşıyor. Peki bir düşmanı sessizce indirmekten daha zevkli ne olabilir? Elbette iki düşmanı aynı anda sessizce indirmek. Bu geliştirme sayesinde birbirine yakın duran iki düşmana arkalarından yaklaşarak tek hareketle işlerini bitirebilirsiniz. Özellikle de oyunun ilerleyen kısımlarında bir arada gezen veya duran birçok düşmanla karşılaşacaksınız. Yan yana duran iki düşmandan birini bayılttığınızda diğerinin armut toplayacağını düşünmüyorsunuz herhalde.

3- Typhoon Explosive System

Tam anlamıyla hayat kurtarıcı bir geliştirme. Heavy Damage Variant'ı almak için harcayacağınız Praxis puanlarına hiç acımayın. Bu geliştirmeyi aldığınızda yanında Typhoon cephanesi verilecek. Her ne kadar LIMB kliniklerinden ekstra cephane satın alabilseniz de, zaten oyun sırasında yetecek kadar cephane bulabildiğinizden boşuna kredi harcamamanızı öneririm. Peki Typhoon nerelerde işimize yarayacak? Robotları ve düşmanları tek kullanımda havaya uçurmasından bahsetmeme gerek bile yok aslında (tabii pasifist yaklaşıma sahipseniz organik düşmanları öldürmeyin), ama bu geliştirmenin en büyük faydasını boss dövüşlerinde göreceksiniz. O yenilmez gibi görünen adamlar (ve kadınlar) yanlarına girip iki kere Typhoon kullandığınızda resmen yere yapışıyorlar. Böylece başınızı duvarlara vurmaktan kurtulacaksınız.



4- Hacking: Capture

Öncelikle şunu söyleyeyim. Capture 5 geliştirmesine kadar çıkarsanız oyunda açamayacağınız kapı, kıramayacağınız şifre, giremeyeceğiniz güvenlik sistemi kalmayacak. Ve bunların tümü de size çil çil deneyim puanı olarak geri dönecek. Ama daha da önemlisi bu geliştirme ağacındaki Turret Domination ve Robot Domination geliştirmeleri sayesinde kirli işlerinizi taretlerin veya robotların yapmasını sağlayabileceksiniz. Eğer insanları öldürmekten çekinmiyorsanız taret veya robotları kendi adamlarına saldırmak için ayarlayabilirsiniz. Tek bir robotla sizi yakalamaya çalışan on, on beş düşmanın telef edildiğine şahit oldum. Yani robotları sevelim, koruyalım.

5- Recharge Rate Upgrade

Kullandığımız bir çok yetenek enerji harcamamızı gerektiriyor. Eğer bir odadaki çok sayıda devriyeyi etkisiz hale getirmeniz gerekiyorsa, ilk düşmanı yere yapıştırdıktan sonra kendinizi ikinci düşmanın arkasında enerjinin dolmasını bekliyor halde, enerji dolmadan arkasını dönmemesi için dua ediyor halde bulabilirsiniz. Bunu önlemenin yolu enerjinin daha hızlı şarj olmasını sağlamak. Çok fazla ihtiyacınız yoksa Energy Level Upgrade'i önermiyorum, çünkü almış olduğunuz ekstra enerji ikonları kendiliğinden şarj olmuyor. Yani siz sadece ilk enerji ikonunu şarj yoluyla kullanabiliyorsunuz, diğerlerini doldurmak için ise enerji paketleri kullanmanız gerekli. Eğer uzun süreli Cloak kullanımına ihtiyaç duyuyorsanız o halde ekstra enerji ikonları da işinize yarayacaktır.

6- Smart Vision

Duvarların arkasını görebilmek tahmin ettiğinizden çok daha faydalı bir yetenek. Örneğin uyuşturucu tüfeğinizle duvarın arkasından çıkmakta olan bir düşmanın kafasına nişan alabilir ve işini son derece hızlı biçimde bitirebilirsiniz. Kameraların nerede olduğunu daha köşeyi dönmeden görebilir, hangi odada işinize yarayacak bir bilgisayar olduğunu öğrenebilirsiniz. Bu yetenek özellikle de odadaki düşmanların konumlarından tam olarak emin olmadan kapıyı açmanızı gerektiren durumlarda müthiş yardımcı oluyor. Kapıyı açar açmaz düşmanla göz göze geldiğiniz günlere son.

7- Carrying Capacity 3

Ben inanmıyorum arkadaş oyunu envanteri hiç büyütmeden bitiren pek fazla kişi olsun. Oyunda ilerledikçe öyle ilginç silahlar buluyorsunuz ki (Grenade Launcher mesela), onu da alayım, bunu da cepleyeyim diye dolaşırken sürekli olarak "ehiehi envanterde yer kalmadı ki" mesajıyla karşılaşmak son derece sinir bozucu olabiliyor. Kaldı ki silahların yanı sıra cephaneler de ayrı yer kaplıyor, otomatik kilit açma sistemleri, enerji paketleri, ağrı kesiciler. Hangi birini nereye sokuşturacağını şaşırıyor insan. Siz siz olun, hiç cimriliğe kaçmayın ve tüm envanter odalarını açıverin. O mayın ve el bombalarına ne zaman ihtiyacınız olabileceğini asla bilemezsiniz.

8- Jump Enhancement

Çok fazla gerekli değil gibi düşünülen, ama oyunun birçok yerinde faydasını göreceğiniz bir geliştirme. Normalden daha yükseğe zıplayarak daha önce kullanma imkanınız olmayan yeni rotalara erişmiş olacaksınız, bu rotalar sayesinde özellikle sızma görevlerinde çok daha rahat ediyorsunuz.

9- Icarus Landing System

Merdivenler mi dediniz? Ne kadar da klişe. Ben çatıdan aşağı atlayıveriyorum, varmak istediğim yere daha çabuk varıyorum. Icarus Landing System yüksekten atladığınızda zarar görmenizi tamamen engelleyen bir sistem, ama faydası yalnızca bununla sınırlı kalmıyor. Düşüş sırasında isterseniz yere bir şok dalgasıyla inebiliyor, etrafınızdaki herkesi sersemletebiliyorsunuz. Grup halinde duran düşmanları etkisiz hale getirmenizi gerektiren birkaç bölümde bunun inanılmaz faydasını göreceksiniz.

10- Glass-Shield Cloaking System

Görünmez olmak insanların en büyük düşlerinden biri. Bu yüzden de oyunlarda bu imkanı görünce üstüne atlıyorum, en azından hevesimizi almış oluyoruz. Longevity Upgrade yapılmış Cloaking System sayesinde kendinizi köşeye sıkışmış hissettiğiniz durumlardan rahatça kurtulabilir, o çok sıkı korunan kapılardan içeri kimseye çaktırmadan girebilir, toplamanız gereken e-kitapları devriyeleri uyandırmadan okuyabilirsiniz. Tabii görünmez olduğunuzda sesinizin duyulmayacağını sanmayın, eğer paldır küldür koşmaya kalkarsanız ayvayı yersiniz.





11- EMP Shielding

Vücudu augmentation dolu bir insan olarak EMP saldırılarından müthiş biçimde etkileniyor olmanız elbette ki çok normal. Böyle bir saldırı sonrası ördek gibi ortada kalmanızı engelleyecek şey ise EMP Shielding geliştirmesi. Bu geliştirmeye ulaşana kadar Damage Reduction geliştirmelerini de alacağınız için zaten diğer saldırılara karşı da oldukça dayanıklı olmuş olacaksınız, üstüne bir de EMP Shielding alarak sizi devre dışı bırakacağını düşünerek EMP bombası atan düşmanınızın gözünün içine bakarak kahkaha atabilirsiniz (son darbeyi vurmadan önce).


BELEŞ OYUN CENNETİ
FREE 2PLAY
SAYI: 05 | ISSN: 1306-3606 | 5.00 TL (KDV Dahil)
YENİ SAYI KASIM'DA BAYİLERDE!
The Lord of the Rings Online

ORGANİZE SANAYİ



KOMBOLARDAN KOMBO BEĞENDİK

Başlarda Organize Sanayi'de çekiç sesleri pek yoktu. Bir anda bu kadar çok dizüstü bilgisayarın istilasına uğrayınca "hazır yapılmışı var" deyip onlarla uğraştık. Tabii bu kadar çok alet dükkanda bir anda çalışınca ortalık ısındığından pencereleri açıp çayımızı da masaya koyduktan sonra işin keyfini çıkardık. Derken sonbahar geldiğini iyi bir rüzgarla hatırlattı bize. LG televizyonu bile yerinden salladı mübarek. Geçen ay Umut çok sağlam bir dosya hazırladığından keyifli çalışmıştık ama bu ay Umut yoktu, derken Mert'in okuluna devam zorunluluğu geldi ve ben hastalanıp bir güzel yattım. İşte ondan sonrası tam bir alarm durumuydu. Şu anda uykusuz gözlerime baksanız ışıkları orada görebilirsiniz. İki elde birer çekiç, dişte tornavida, gözler benchmark'ta, gene yazıları zamanında yetiştirmenin mutluluğunu yaşıyoruz. Ama şu son dakika sürprizleri öyle kombolarla geldi ki anlatamam. Siz varın tadını çıkartın. Biz sonraki aya başladık bile. **-BURAK AKMENEK**



BU AY DİZÜSTÜ BİLGİSAYAR OLUP YAĞDI BAŞIMIZA!

Burak Usta'nın da dediği gibi, bu ay dizüstü bilgisayarlarla dolduk taştık. Sonra "keşke notebook testimizde bu kadar ürün olsaydı" diye hayıflandık. Yiğitleri er meydanına çıkarıp birbirleriyle kapıştırmayı daha çok isterdik ama sağlık olsun. Zaten çok sevdiğim, yaz boyu gözümde tüten(!) okulum başladığı için bu ay Organize Sanayi'de onlar sayesinde var oldum biraz da. Pazar Yeri'ni bile Burak Usta ziyaret etti bu ay sağ olsun. Devam zorunluluğuysa, bizim okulun uygulamaya koyup da zerre takip etmediği kurallardan biri neyse ki. Sonuç olarak melankoli dolu, yorucu olduğu kadar da keyifli bir ay sonunda yeniden birlikteyiz oyungezerler. Buyrun, içeride herkese yetecek kadar yerimiz var. **-MERT YİĞİT DOĞRU**

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



Gigabyte GA-990FXA-UD7

GIGABYTE GELECEKTEN SESLENİYOR -BURAK AKMENEK



GIGABYTE ANAKARTLARIN Organize Sanayi kapısında belirmeye başlamasıyla beraber ağzımızı sulandıran tasarımları da görmeye başladık. AMD'nin Bulldozer mimarisini destekleyen GA-990FXA-UD7 de bunlardan birisi. Kartın üzerinde 6 adet PCI-E X16 yuvası görünce zaten hemen depoya girip fellik fellik ekran kartı arayama başladık. Malum bu yuvalardan iki tanesi X16 hızında çalışıyor! Yani karta iki adet ekran kartı taktığınızda tam performans alabiliyorsunuz. Tabii 6 yuva olduğundan 4 ekran kartını birden de X8 hızında da olsa takabilirsiniz. Üstelik AM9 serisi yonga setleri hem Crossfire hem SLI desteği veriyor. Yani ister AMD ister Nvidia ekran kartlarınız olsun fark etmez. Allah'tan başka ne isterim deyip depodaki ekran kartlarını bu anakartın üstüne yığıverdim. Üstelik güney köprüsüne bağlı 6 adet SATA III yuvası da bana sabit diskleri de buraya yığ diye göz kırpıyordu, dedim hazır gözüm dönmüşken neden olmasın. Nasılsa açık sistem test yapıyorum. Kasayla falan uğraşmayacağım. Sabit disklerden de oraya bir kule yaptım. Sonra kalfa kolumdan tutup beni bir sakinleştirdi. Koltuğa oturttu. Baktım kollarımdan bantlamaya başlayacak gibi görünüyor işte o zaman ne yaptığımı fark edip sakinleştim. İkili SLI ve tek sabit diskle teste giriştim. Gigabyte kendi hız aşırtma teknolojileriyle beraber gerçekten de eşsiz bir anakart yaratmış. Eğer AM3+işlemcilere geçmeyi düşünüyorsanız gönül rahatlığıyla edinebileceğiniz, tam oyunculara yönelik bir ürün ortaya koymuş. Tüm Gigabyte anakartların da özellikle hasta olduğum kartın üzerindekiler dahil toplam 10 adet USB 2.0 (7'si arkada) ve 4 adet USB 3.0 (2'si arkada) yuvaları da gene kartın üzerinde. Gigabyte'ın Cloud OC adlı, anakartınızda benchmark yaparken sonuçları görebileceğiniz hatta overclock yapabileceğiniz, web tabanlı bir yazılımı da var. Ayrıntılı olarak test edemedik ama rakiplerine göre fark yarattığı açık. Önümüzdeki aylarda Gigabyte'tan daha çok bu tip ürün görmek istiyoruz.

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Üstün performans, kaliteli malzeme
Eksiler: Yok
Üretici: Gigabyte www.gigabyte.com.tr
İthalat: Çizgi Elektronik www.cizgi.com.tr/, Mersa Sistem www.mersasistem.com.tr/, Boğaziçi Bilgisayar
Fiyat: 270$ + KDV





Instagram 2.0

POPÜLER FOTOĞRAF UYGULAMASININ YENİ SÜRÜMÜ YAYINDA

iOS'lu cihazların olmazsa olmaz fotoğraf uygulamalarından Instagram'ın 2.0 sürümü yayınlandı. iPhone 4'lerde 1936x1936'ya çıkan çözünürlük desteği, yeni eklenen Amaro, Rise, Hudson ve Valencia efektleri ve yenilenen arayüzünün yanı sıra uygulama, artık tilt-shift özelliği ve tek dokunuşla fotoğraf döndürme özelliği de sunuyor. Yeni sürümle birlikte hız konusunda da epey mesafe kat edilmiş. Eski sürümde yaklaşık 6 saniyemizi alan filtre uygulaması, Instagram 2.0 ile sadece 6 milisaniye sürüyor. Dünya çapında yaklaşık 9 milyon kullanıcısı bulunan Instagram'ın yeni sürümünü hemen indirebilirsiniz (diyeceğim de, siz çoktan indirmişsinizdir zaten).

Toshiba Qosmio X770 3D

ÜÇÜNCÜ BOYUTTAKİ ATEŞLİ OYUNCU -MERT YİĞİT DOĞRU

"PERFORMANS DİZÜSTÜSÜ" deyince akla gelen ilk isimlerdendir Toshiba'nın Qosmio markası. Tasarımı, konfigürasyonu ve performansıyla tam bir oyun canavarı olduğunu söyleyen bu serinin son neferlerinden X770, NVIDIA 3DVision'ı da ardına katarak düşmüş sanayinin yollarına. Kırmak olmaz şimdi değil mi?

OLMAZ TABİİ

Organize Sanayi'nin kapısından içeri girer girmez ahalinin dikkatini çekmeyi başardı X770. Kimisi bilgisayarın turuncu-gri renkteki fırçalanmış alüminyum kasasına (ahşaba dokunuyormuş gibi bir his uyandırıyor) hayran kalırken, kimisi de X770'in tasarımının biraz daha "ağır" olması gerektiğini savundu. Tercih meselesi elbette.

NVIDIA 3DVision desteği, bilgisayarın en büyük silahı. Gözlüğün alıcısını 17.3"lik ekran çerçevesine yerleştiren Toshiba, 3B resim ve görüntü kaydı için çift kamera ve mikrofon yerleştirmeyi de ihmal etmemiş. 3DVision gözlüklerin kutudan çıktığını söylememe gerek yok sanırım. Subwoofer destekli Harman/Kardon ses sisteminin performansı muazzam (Dolby Advanced Audio teknolojisi de cabası). Turuncu arka aydınlatmalı klavyesi ve dokunmatik medya tuşları karanlık ortamda kullanım kolaylığı sağlarken, bilgisayarın şıklığını da artırıyor. Devre dışı bırakılabilen touchpad'in üzerindeki kırmızı şerit de aynı şekilde. Bilgisayarın tasarımını bozan tek kusuru, pilinin çok büyük olması.

BENİM BİLGİSAYARI EZER GEÇER BU BE

64bit Windows 7 Home Premium işletim sistemi, Intel Core i7-2630QM işlemcisi, NVIDIA 560M GTX ekran kartı, 8GB belleği ve 1TB disk alanıyla evimdeki bilgisayarı üçe katlayıp dörde bölen bir bilgisayar Toshiba Qosmio X770. En güncel oyunları genelde çatır çatır oynayabildik kendisiyle. Performans düşüşleri yaşadığımız bazı oyunlarda da ayarları hafiften düşürerek keyifle oyunumuza devam ettik. Doğal olarak 3B açıkken ayarları biraz daha kısmamız gerekti.

Duke Nukem Forever, NFS Hot Pursuit, Civilization V, Mafia II... Allah ne verdiyse oynadık Toshiba Qosmio X770'le. Ve şunu söyleyebilirim ki, bilgisayarın 3B performansı da muazzam. Gözü yorması yine tek problem. 3B teknolojisi geliştikçe buna da bir çare bulunacaktır elbet.

BİTTİ Mİ?

Bitmedi elbette. Yazıyı burada bitirirsem bilgisayarın Blu-ray combo sürücüsü, USB 3.0 bağlantı noktası ve HDMI çıkışından kim söz edecek? Kullanırken zerre ısı sorunu yaşatmadığından? Gerçi ızgaralardan cehennem havası üflüyor X770 ama en azından dışarıya atıyor. Herhangi bir sarsıntı durumunda sabit diski koruma altına alan "Toshiba Sabit Disk Sürücüsü Koruması", çeşitli program kısayollarına (IE, WMP, vs.), belgelere, videolara ve fotoğraflara ulaşmamızı sağlayan Toshiba ReelTime, sistem hakkında bilgi alabileceğimiz ve durumunu kontrol edebilmemizi sağlayan Toshiba Board gibi yazılımları da unutmamak lâzım elbette.

Kısacası performans canavarı bir dizüstü bilgisayar arıyor, "almışken 3B'nin de tadına bakayım" diyorsanız, gelecekteki müstakbel bilgisayarınızla az önce tanıştınız. Fiyatını karşılayacak kadar da gücünüz varsa, hayırlı olsun (darısı başıma).



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Performans canavarı, 3DVision özelliği
Eksiler: Tasarımı herkese hitap etmiyor, taşıması zor
Üretim: Toshiba www.toshiba.com.tr
İthalat: Toshiba www.toshiba.com.tr
Fiyat: 2999$ + KDV



HP'den Açıklama

KİŞİSEL SİSTEMLER GRUBU İÇİN STRATEJİK ALTERNATİFLER DEĞERLENDİRİLECEK

HP, yayınladığı basın bülteniyle kişisel sistemler grubunun firmadan ayrılması için alternatifleri değerlendirdiğini açıkladı. Dünyanın en büyük kişisel bilgisayar üreticisi olan ve 2010 senesinde yaklaşık 41 milyar dolar gelir elde eden kişisel sistemler grubunun yönetimine de bu konuda yetki verildiğini bildiren HP, firma dâhilinde köklü bir değişimin adımlarını atmaya başladıklarının da altını çiziyor (bkz: Meg Whitman haberi). Düşünülen alternatifler arasında kişisel bilgisayar (PC) departmanının yeniden yapılandırılması veya bir şekilde şirketten ayrılması da bulunuyor. Bahsedilen değişimin en büyük unsurlarından biriyse, açıklamaya göre HP yatırımlarının, öz kaynaklarının ve yönetiminin büyük şirketlere, küçük ve orta ölçekli işletmelere ve kamu sektöründeki müşterilere daha değerli çözümler sunmak. HP'ye göre bu, şirketin stratejik hedeflerine ulaşması, kârlı bir büyüme çizgisi yakalaması ve hissedarlara daha yüksek değerler sunmasında yardımcı olacak. Sürecin, 12-18 ay içinde tamamlanması öngörülüyor.

MSI Z68MA-G45

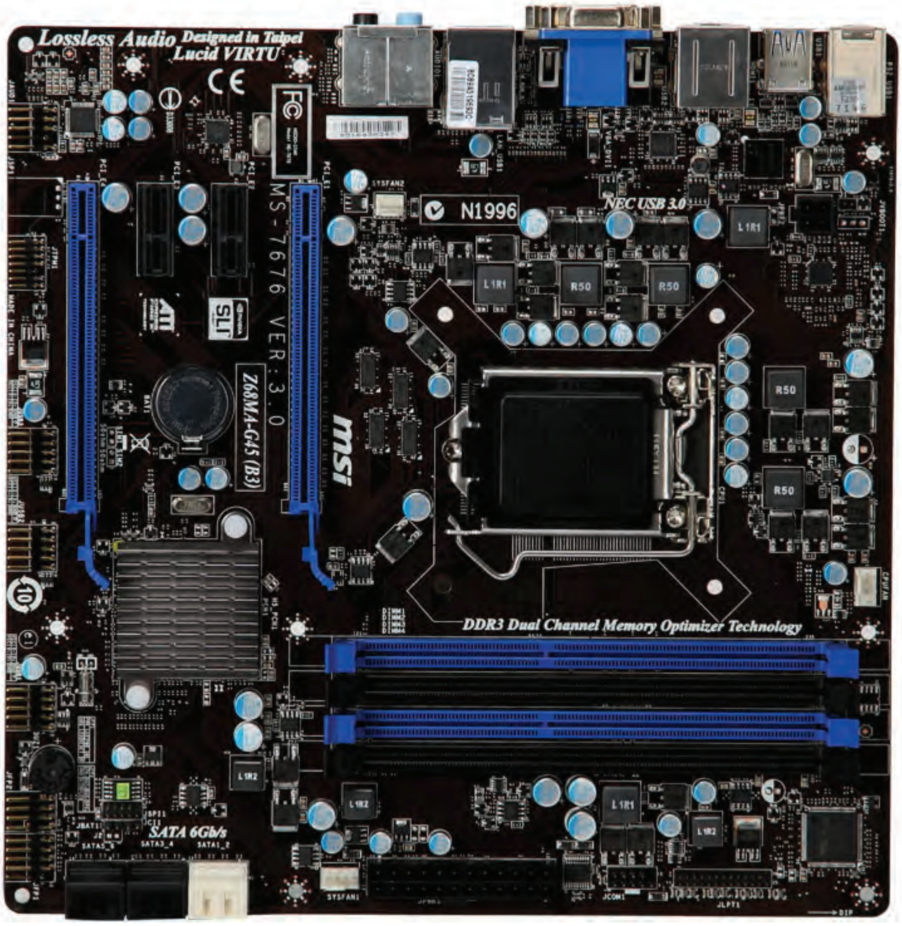
UFACIK TEFECİK Z68'Lİ MSI'CIK

-MERT YİĞİT DOĞRU

INTEL'İN DEV ÇİPSETİ Z68'i küçümen bir anakartta görmenin nasıl bir duygu olduğunu anlatacağım size. Bu koca kalpli ufacık anakartın büyük kardeşleriyle nasıl kahramanca kapıştığından, bunu yaparken kalitesinden de zerre ödün vermediğinden bahsedeceğim.

AMA BU ÇOK KÜÇÜK

Anakartı kutusundan çıkardığınızda ilk söyleyeceğiniz söz bu olabilir. Çünkü üzerinde LGA 1155 soket barındıran bu kart, gerçekten minik. Buna bu kadar şaşırmanızın nedeniyse, anakartın barındırdığı özellikler biraz da. Çipseti, geçen ay üzerinde epeyce durduğumuz LucidVIRTU özelliği, NVIDIA SLI ve AMD CrosFireX desteği, OC Genie II... Bunların yanı sıra USB 3.0 ve SATA 6 (ikişer adet) desteğiyle bağlantılar konusunda hızını, 2133MHz'e ve 32GB'a kadar bellek desteğiyle de kudretini gösterdi bize sağ olsun. Creative ve THX'in birlikte geliştirdiği TruStudio Pro ile zenginleşen 8 kanal ses (Realtek ALC892 ses çipi), fareyle kullanabildiğiniz tertemiz ara yüzlü BIOS'u, kutudan çıkan Norton Internet Security yazılımı ve HDMI çıkışı da cabası.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★

Artılar: Ufacık ama gücü her şeye yetiyor maşallah
Eksiler: Yok
Üretim: MSI www.msi.com
İthalat: Penta www.penta.com.tr, Mascom www.mascom.com.tr
Fiyat: 152$+KDV

HEPSİ BU KADAR MI?

İhtiyacı olanı yanına alarak, fazla gördüklerine üzerinde yer vermeyen bir anakart bu. Boyutuna bakınca "Büyümüş de küçülmüş." lâfını da tam anlamıyla hak ediyor. Almayı çok istediğiniz o küp kasayı canavar bir oyuncuya dönüştürmek için ilk adımınız olabilir MSI Z68MA-G45. Bu fırsatı kaçırmayın derim.



Facebook'tan "Zaman Tüneli"

GEÇMİŞE YOLCU KALMASIN!

Google+'ın yayınlanmasının ardından irili ufaklı değişimlere hız veren Facebook, tarihindeki en büyük değişimlerden birine gidiyor: Zaman Tüneli (Timeline). Geleneksel profil sayfalarımızı bir anlamda kişisel blogumuz hâline getirecek olan yeni sistem, Facebook'ta paylaştığımız hemen her şeyi kronolojik bir şekilde grupluyor. Neler mesela? Deneyimlediğimiz kitaplar, filmler, müzikler; başımızdan geçen olaylar, katıldığımız etkinlikler, durum güncellemelerimiz... Sağ tarafta bulunan zaman cetveli de tüm bunlara kolayca erişmemizi sağlayacak. Facebook üzerinden dinlediğimiz bir müzik, otomatik olarak dinlediğimiz müzikler listesine eklenebilecek. Üst kısmına bir kapak resmi ekleyebileceğimiz Zaman Tüneli'nde, sadece fotoğraf ve videolarımızın görüntülenmesini sağlamak da bizim elimizde.

Google+ Paylaşımlarında %41 Oranında Düşüş

KORKTUĞUMUZ BAŞIMIZA MI GELİYOR?

Google+'ı epeyce bir kurcalamış, pek de beğenmiştim hatırlarsanız. Pek çok kullanıcıdan aldığım geri dönüşler de oldukça olumluydu. Fakat istatistikler gösteriyor ki, korktuğumuz (daha çok Google'ın korktuğu) başımıza geliyor ve kullanıcılar Google+'ı yavaş yavaş terk etmeye başlıyor. Zira Ağustos ve Eylül ayları arasındaki periyotta yapılan -herkese açık- paylaşımlarda, %41'e varan oranda düşüş oldu. İyimser bir tablo çizersek, bu durumu "kullanıcılar güvenliklerini düşündüğünden sadece çevrelerinin göreceği şekilde paylaşım yapmışlardır" şeklinde yorumlayabiliriz tabii. Ama eğri oturup doğru konuşmakta da yarar var elbette. Çiçeği burnunda bir sosyal paylaşım sitesinde, bir aylık bir zaman diliminde bu kadar düşüş yaşanması normal değil. Ne diyelim, Google+'ın sonunun da Google Wave gibi olmamasını umuyoruz (hâlâ).



Meg Whitman

KARŞINIZDA HP'NİN YENİ CEO'SU
Hewlett Packard, işine son verilen Leo Apotheker'in yerine, eBay'in eski CEO'su Meg Whitman'ı getirdi. Yatırımcıların güvenini tazelemek için yeni bir başlangıç olarak görülen bu atamanın ardından, yönetim kurulunda revizyona gidileceği de söyleniyor. 2008 yılına kadar 10 sene boyunca eBay'de çalışan ve 8 aydır HP'de direktör olarak hizmet veren 55 yaşındaki Meg Whitman ise kendinden emin. Aldığı sert eleştiriler ardından işine son verilen Leo Apotheker'in ardından, Whitman önderliğindeki HP'nin ne gibi bir rota izleyeceğini hep beraber göreceğiz.



MSI FX720

SMOKİNLİ DİZÜSTÜ -MERT YİĞİT DOĞRU

DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLAR bu ay deyim yerindeyse yağmur olup yağdı oyungezerler. Neyse ki hepsi de birbirinden farklı ürünlerdi de, her birinin başından da ağzımızda farklı bir tatla ayrıldık. MSI FX720, mat siyah ve metalik gri rengin yoğun kullanımının getirdiği zariflik ve elimizde hoş bir his bırakan malzeme kalitesiyle diğerlerinin arasından sıyrılmayı bildi. Kurcaladıkça kendini bize sevdirmesini de.

SİYAHIN ZERAFETİ

17.3" LED arka aydınlatmalı bir ekrana sahip bilgisayar, güç tuşuna dokunur dokunmaz mavi LED'lerin ışığında kayboluyor adeta. Ortam ışığı azaldıkça daha çok dikkat çeken bu LED'ler, karanlıkta tamamen göz zevkine hitap eden hoş bir manzaraya dönüşüyorlar. Bilgisayarın sağ yanında 2 adet USB 2.0, LAN, VGA bağlantı noktaları ve DVD yazıcı; sol yanındaysa güç, HDMI, iki USB 3.0, kulaklık ve mikrofon bağlantılarıyla çoklu kart okuyucu bulunuyor. Chiclet klavyenin kullanımı oldukça rahatken, dilediğimizde devre dışı bırakabildiğimiz ve biraz çukurda tasarlanmış olan touchpad elimi epeyce rahatsız etti (beni bilen bilir, pütürlü touchpad'lere karşı alerjim vardır). Kolay kolay çizilmeyen ve parmak izi tutmayan dış kaplamasının bilgisayara farklı bir hava kattığı da bir gerçek.

MSI FX720, sıkı bir oyuncu değil, ama günlük kullanımda tüm ihtiyaçlarınızı karşılayacak kapasitede bir bilgisayar. 2.30GHz hızında çalışan Intel Core i5-2410 işlemcisi, 1GB GDDR3 belleğe sahip olan NVIDIA GeForce GT520M ekran kartı, 4GB DDR3 belleği, 640GB sabit disk alanı ve ve Windows 7 Home Premium işletim sistemi bunun için oldukça yeterli. Program kısayollarıyla bilgisayar ayarlarına ulaşmamızı sağlayan MSI S-Bar, fotoğraflarımızı kolayca görüntülememizi sağlayan MSI EasyViewer, 720p webcam'in yüzümüzü tanımasını sağlayan MSI EasyFace gibi yazılımlarıyla hayatımızı kolaylaştıran FX720, TruStudio Pro desteğiyle de ses deneyimimizi zenginleştiriyor.

AMAN EFENDİM, BU NE ŞIKLIK

Bir dizüstü bilgisayardan beklediğimiz hemen her şeyi sunuyor MSI FX720. Bir oyuncu değil, ama oyun performansı yerlerde de sürünmüyor elbette. Dizüstü bilgisayarının etinden sütünden sonuna kadar faydalanan, arada da iki el TF2 (vs.) atacak lükse sahip olan oyuncular için daha çok. Siz de bu tanımlamaya uyan bir kullanıcıysanız, iyi bir ikili olacağınıza şüphe yok.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: Tasarım, çizilmeyen ve parmak izi tutmayan kaplama
Eksiler: Yok
Üretim: MSI www.msi.com
İthalat: Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 816$ + KDV



Logitech G700

BAZI ŞEYLERE TEKRAR BAKMAK GEREKİR -BURAK AKMENEK



LOGITECH G700 ÇOK YENİ bir fare değil. Herhalde piyasaya çıkalı 1 sene olmuştur. Ama bir fareyi bazen kenara atıp bir süre sonra bakmak gerekebilir. Çünkü o fare aynı fare olsa da kullanıcı değişmiştir. Mesela ben bir yıl önce deli gibi FPS oynarken karşıma Logitech G700 çıksa dönüp de bakmazdım bile. Hiç kimse kusura bakmasın ama bu kadar büyük bir fareyle 5700 DPI desteklese bile FPS oynanabileceği konusunda beni hiç kimse ikna edemezdi. Özellikle sırf FPS oynamak için üretilmiş fareleri gördükten sonra parmak ucu tutuşuyla alemlerde fırıl fırıl dönerken bir avuç içi fareye geçemezdim. Fakat ne zaman ki DVO'lara geri döndüm işte iş o zaman değişti. Her şey 1 ay önce World of Warcraft hesabımı yeniden açmamla başladı. Tam o esnada elimin altına Logitech G700 geldi ve ürünün paketinde "13 MMORPG G-Keys" (13 Devasa Online G-Tuşu) yazısı duruyordu. Farenin, oyuncuya ve oyuna göre ne kadar çok özelleştirilebilir olduğunu bildiğimden fareye yeniden el atmaya karar verdim. Üzerinde toplam 13 tuş var dense de siz buna kanmayın. Aslında bu farenin üzerinde kullanacağınız 7 tuş var. Gerisi sizi çok ilgilendirmeyecek. Özellikle yan tarafında bulunan 4 tuşla pek haşır neşir olacaksınız. Kablosuz fareyi Logitech'in sitesinden indirilebileceğiniz SetPoint yazılımıyla beraber kullanmanız gerekli. Çünkü bu yazılım sayesinde son derece kolay bir şekilde kombolar yaratıp bunları faredeki dilediğiniz tuşa atayabiliyorsunuz. Ayrıca yaratacağınız profiller arasında da geçişler yapabiliyorsunuz. Böylelikle birçok set yaratabiliyorsunuz. Bu sayede oyun içerisinde çok hızlı değişler yapıyorsunuz ve bastığınız tuş sayısı çok arttığından oyun resmen sizin hızınıza yetişemiyor. Öyle ki bazı tuşlara basıp geçtiğiniz için komutu verdiğinizi sandığınız halde tam tersine daha hareketin tekrar kullanımı dolmadığından aslında vermemiş oluyorsunuz. Farenin en büyük eksikliğiyse şarjlı pille geldiğinden pili şarj etme zorunluluğunuz. Kablosuz bir fareyi şarj etmekte tabii ki bir sorun yok. Şarj işlemini farenin önündeki mini USB girişiyle yapabiliyorsunuz ama bu kabloyu takınca fare bir meşe odununa dönüşüyor! Kullanım kabiliyeti son derece düşüyor. Öyle ki o şarj oluncaya kadar alternatif bir fare bile kullanmak isteyebilirsiniz. Logitech G700 bence DVO meraklıları için son derece konforlu ve kullanışlı bir fare. Eğer bu tip oyunlara merakınız varsa bir göz atmanızı öneririm.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Tamamen isteğe göre ayarlanabiliyor.
Eksiler: Şarj ederken çalışmak Çin işkencesi gibi.
Üretici: Logitech www.logitech.com.tr
İthalat: Logitech www.logitech.com.tr
Fiyat: 220 TL + KDV

Samsung, Apple'a Dava Açmaya Hazırlanıyor

SEN MİSİN GALAXY 10.1'İN SATIŞINI ENGELLEYEN!

Apple'ın, iPad'e çok benzediği gerekçesiyle Samsung Galaxy Tab 10.1'e açtığı davayı kazanması sonucu Galaxy Tab 10.1'in satışı kimi Avrupa ülkelerinde durdurulmuştu. Temyize giderek dava sürecini uzatması yetmemiş olacak ki Samsung, gelen haberlere göre Apple'a dava açma hazırlığı içerisinde. Konu iPhone 5, dava nedeni (her zamanki gibi) patent ihlâli, amaçsa iPhone 5'in çıkışını ertelemek. Güney Kore'de piyasaya çıkan ekonomi gazetesi Muein'in haberine göre adli süreç, iPhone 5 piyasaya çıkmadan hemen önce başlatılacakmış (dergiyi alma tarihinize göre başlamış bile olabilir hatta). Merakla bekliyoruz.





Windows Phone 7 Mango

ÇOK AZ KALDI (YA DA ÇIKTI BİLE!)
Windows Phone 7'nin kapsamlı güncellemesi Mango'ya çok az kaldı. Windows Phone Blog'da yapılan açıklamaya göre güncelleme, Ekim ayının ilk haftası gibi piyasada olacak. Yani siz bu haberi okurken piyasaya çıkmış ya da çıkmak üzere olabilir. Mango, telefon üzerinden doğrudan güncellenemeyecek; güncellemeyi yapmak için Windows'lu bilgisayarlarda Zune, Mac'lerde ise Windows Phone Connector yazılımları gerekiyor. Mango güncellemesi telefon üreticileri tarafından sunulacağından, üreticiye bağlı olarak birkaç gün gecikme yaşanabileceğini de ekleyelim.



Vestel'den ilk BitTorrent TV

BERLİN IFA 2011'DE TANITILDI
Vestel, BitTorrent ile yaptığı anlaşma sonucu, ilk BitTorrent TV prototipini Berlin'de tanıttı. BitTorrent sertifikasına sahip ilk televizyon olma özelliğini taşıyan ürün, 100 milyondan fazla kullanıcı tarafından BitTorrent platformu üzerinde paylaşıma açılan dosyalara kolayca erişebilmemizi sağlıyor. Network'e bağlı olan herhangi bir cihazdaki medyamızı da BitTorrent TV üzerinden görüntüleyebiliyoruz. Bunlar haricinde hakkında şimdilik daha fazla bilgi olmayan televizyonun, ne zaman piyasada olacağı ya da fiyatının ne olacağıysa henüz belli değil.



LG 42LW570S TV

ATÖLYENİN DUVARI BİR ÇERÇEVE SANKİ -BURAK AKMENEK

BİR SÜREDİR ATÖLYEYE GİREN HERKES *"ooo bakıyorum seti tamamlamışsınız"* diyip duruyor. Malum, bizim monitörü zengin test sisteminin tam arkasında haftalardır bu yaprak inceliğindeki 3D TV durmakta. Geçende odanın iki tarafındaki pencereleri açtık ve rüzgar biraz sert esti. Baktık televizyon yerinde titreşiyor. Ağır ayağı olmasa uçup gidecek! 42 inç boyutundaki televizyonun 30.9 mm kalınlığında olduğunu söylesek sanırım durumu daha iyi anlatmış oluruz. 1920x1080 çözünülürlüğü destekleyen böyle bir televizyonu tabii ki hem PC hem de PlayStation bağlayarak test ettik. Malum ürünle beraber şarj gerektirmeyen pasif 3D gözlükler de geliyor. Fırsat kaçmaz dedik. Böyle bir geniş ekranın tam önünde durmak mümkün olmadığından aramızda mümkün olan en geniş aralığı (3m) bıraktık ve renk şöleninin tadını çıkardık. Dinamik kontrast oranı 8.000.000:1 olan böyle bir aletten zaten kötü bir performans beklemek mümkün olamazdı. Görüntünün canlılığı ve renklerin derinliği doğal renklere uygun bir performans ortaya koyuyor. Televizyonla beraber gelen ve televizyonun menülerini bileğinizi hareket ettirerek kontrol edebildiğiniz kumanda (Magic Motion) ürünü tamamladı diyebiliriz.



3D performansını da başarılı bulduğumuz televizyon, artık evlerimizdeki kullanım alışkanlığının yavaş yavaş değişmeye başladığının yeni bir göstergesi. LG 42LW570S, televizyon seyretmek ya da oyun oynamak isterseniz evdeki diğer aletlere bağlayıp oradan görüntü alabilmek için son derece uygun bir ürün. İnceliği ve çok az yer kaplaması da cabası.

İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Yüksek görüntü ve 3D performansı
Eksiler: Yok
Üretici: LG Türkiye www.lg.com
İthalat: LG Türkiye www.lg.com
Fiyat: 2795TL + KDV (tavsiye edilen)

ACER Aspire ETHOS 8951G

MULTİMEDYA CANAVARI -MERT YİĞİT DOĞRU

KİMİ DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLAR, içlerinde ne gibi cevherler barındırdıklarını ilk bakışta pek göstermez. Kurcaladıkça anlarsınız o bilgisayarın uzmanlık alanını. Hiç belli etmeden süper bir oyuncu çıkabilirler. Ya da bir multimedya merkezi... Tıpkı Acer Aspire ETHOS gibi. Görünürde multimedya tuşları bile yok bu bilgisayarın!

İLK İZLENİM ALDATICI OLABİLİYORMUŞ!

Doğru. Fırçalanmış alüminyum üst yüzeyi, parmak izi okuyucusu, beyaz arka aydınlatmalı chiclet klavyesi, incecik çerçevesiyle değil... Ethos 8951, bir multimedya üstadı olduğunu ilk başta sadece klavyenin üzerindeki krom şeride kazınmış Dolby Home Theater ve Virtual SurroundSound ibareleriyle ağzından kaçırıyor. Fakat asıl şov, üzerindeki tuşla dokunmatik medya tuşlarını ortaya çıkardığım touchpad'in bilgisayardan ayrılarak kumanda gibi kullanıldığını öğrenmemle başlıyor. Tüm Sanayi'de "Oooo, kalfa süpermiş!" nidalarıyla karşılanan bu durumu öğrendikten sonra, touchpad'i kaptığımız gibi denemelere başlıyoruz. İlk basışta tuşların yarısı belirdiğinden, diğer yanı hâlâ imleç için kullanmak mümkün. Üstelik hareket algılayıcısı bulunduğundan, dokunmatik paneli dikey hâle getirseniz de parmağınız nereye giderse imleç de orada. İşimiz bitince de mıknatıslı yuvasına yerleştirdiğimiz anda yapışıveriyor. Sağolsun kullanım kolaylığı açısından her şeyi düşünmüş Acer. Keşke bilgisayar üzerinde bulunan touchpad tuşları biraz daha kullanışlı olsaymış.

Sesi köklediğimizde bile gümbür gümbür bir performans veren bilgisayar, HDMI'dan USB 3.0'a, eSATA'dan 1394'e kadar pek çok zengin bağlantı seçeneği sunuyor. Multimedya içeriği düzenleyip paylaşmamızı sağlayan Clear.fi yazılımı da oldukça başarılı (touchpad'deki multimedya tuşları da Clear.fi ile entegre çalışıyor).

OYUN DA OYNASAK YA BUNDA?

Neden olmasın? 64bit Windows 7 Ultimate işletim sistemi, 2.20GHz hızında çalışan Intel Core i7 2720QM işlemcisi, 8GB çift kanal DDR3 belleği, NVIDIA GeForce 540M ekran kartıyla AA'ya fazla bulaşmadan ve orta üst ayarlarla nice yeni nesil oyunun belini kırdığımızı söyleyebilirim. Zaten 1920x1080 çözünürlük sunan 18.4" 16:9 ekranını sadece film için kullansak yazık etmiş olurduk. Yine de performans konusunda kesin yargılarda bulunmak istemiyorum, zira bize gelen ürünle piyasada bulacağınız arasında ufak da olsa konfigürasyon farklılıkları olacağı fısıldandı kulağımıza. Haberiniz olsun Oyungezerler.

Verdiğiniz paranın hakkını kuruşu kuruşuna teslim edecek bir dizüstü Acer Aspire ETHOS 8951G. Tek sıkıntısı, boyutu ve ağırlığı nedeniyle her zaman yanınızda taşıyamayacaksınız kendisini. Onun haricinde tüm isteklerinizi kolayca yerine getirecek, ince ve şık bir bilgisayarla karşı karşıyasınız.

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Kumanda olarak da kullanılabilen touchpad, ince, şık tasarım
Eksiler: Yok
Üretim: Acer www.acer.com.tr
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Penta www.penta.com.tr, Datagate www.datagate.com.tr
Fiyat: 1799$+KDV



SanDisk Memory Vault

RESİMLERİMİZ BİZDEN ÇOK YAŞAYACAK

SanDisk'in resimlerin önemini gösteren araştırmasını duydunuz mu bilmiyorum. Hani şu, resimlerin yangında kurtarılacak şeyler arasında (aile bireyleri ve evcil hayvanlardan sonra) üçüncü sırada olduğu araştırma. Hah işte SanDisk bu sonuç üzerine düşünmüş ve bize, taşıdığı verileri 100 yıl kadar taşımayı vadeden Memory Vault'u tasarlamış. Tasarım itibarıyla yayvan bir UFO'yu andıran ürün, şimdilik sadece 16GB hafıza seçeneği sunuyor (90$). Firmanın yaptığı değişik şiddet testlerinden başarıyla geçen belleğin 32GB ve 64GB'lık versiyonları da yakın zamanda piyasaya çıkacaktır ama. "Ne resmi be, Steam backup'larım benim için daha önemli. 16GB yetmez bana!" diyen Oyungezerler için söylüyorum.





Windows Phone 7'li Nokia Telefonlar

YILIN SON ÇEYREĞİNDE PİYASADA

Windows Phone 7'li Nokia'ların ne zaman piyasaya çıkacağı en sonunda netlik kazandı. Firmanın resmi Twitter hesabından bildirdiğine göre telefonlar, 2011'in dördüncü çeyreğinde bizimle olacak. Can sıkıcı durumsa, çoğu ülkenin bu Nokia'ları raflarında görmek için 2012'yi bekleyecek olması. Kısacası, Windows Phone 7 işletim sistemi kullanan Nokia'lar hakkında bu güne kadar çıkan "2011'in son çeyreğinde, olmadı en geç 2012'nin ilk aylarında piyasada olur" söylentileri doğru çıkmış oldu (bir de olay netlik kazandı arkadaş, neydi o belirsizlik öyle?).

Ustanın Tavsiyesi

Tek Bakışta Donanım Nasıl Alınır? - 2

GEÇEN AY KALDIĞIMIZ YERDEN DEVAM EDİYORUZ -BURAK AKMENEK

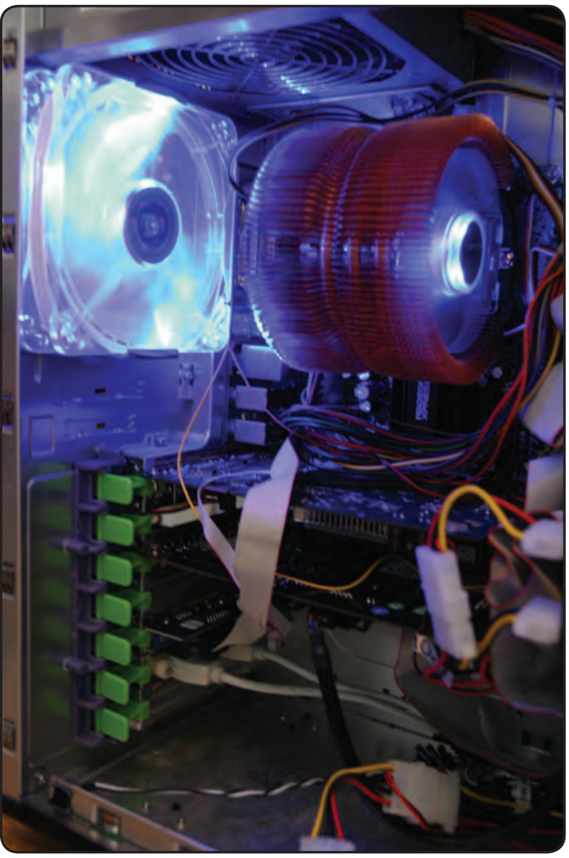


GEÇEN AY KLAVYE-FARE ikilisinden öteye giremediğim yazı bakalım bu ay bizi nereye sürükleyecek. En iyisi kasanın dışarıdan görünen elemanlarıyla devam edelim. Yer kalırsa içine doğru da girmeye çalışırız.

Kasa, belki de bilgisayar toplarken en az bütçeyi ayırdığımız bir iki yerden birisidir ve yaptığımız en büyük hatalardan birisi de gene bu nokta olur. Çünkü kasa tüm sistemi içerisinde barındırdığı için her şeyden önce güvenlik çemberimizdir. Bu yüzden sağlam olması çok önem taşır. Sisteminizi durduğu yerde korur ama özellikle taşırken güvenlik ihtiyacı daha da ön plana çıkar. Sisteminizi bir defa yere düşürdüğünüzü düşünün. Çarpmanın şiddeti ve tabii ki açısına bağlı olarak sonuçlar çok değişecektir ama ilk darbeyi alan bu metal çerçevenin darbenin ne kadarını emip ne kadarını içeriye yansıttığı önemlidir. Eskiden kasalarda, sisteme ulaşılan tarafta bir yan bar olmasına çok dikkat ederdik çünkü o zamanki kasa malzemesi kötüydü ve bu yan bar darbelere karşı bir bariyer vazifesi görürdü. Şimdi daha esnek ve ebatlı kasalar yapılıyor. Kasanın yuvarlak hatlı olması, estetik olsun diye sağa sola konmuş, ilk darbede çıtlayacak parçalara sahip olmamasına dikkat edin.
Kasa alırken bol fanlı olması olumlu bir özelliktir. Özellikle ön ve arka taraflarında fan bulunması kasa içerisinde tüm sistemi soğutmaya yardımcı olacaktır. Tabii burada soğutma derken su soğutmaları uç bir örnek olduğu için dışarıda bırakıyorum. Kasanın yan kapağında fan olması ise yemede yanında yat tadında bir hava akışı sağlayacaktır. Çünkü bu fan ya da fanlar direkt olarak sistem üzerine üfürecektir.

SESSİZ FAN İYİ FANDIR AMA İYİ SOĞUTMUYORSA SONU HÜSRANDIR

Burada fan demişken minik bir paragraf açayım. Fan demek, her hareketli parçanın kaçınılmaz olarak yaptığı, gürültü demektir. Bunun için eğer kasanın üzerinde bir fan kontrol tuşu ya da tuşları varsa bu kasa için olumlu bir özelliktir. Aynı zamanda, kasanızın toz tutma becerisine göre hesaplayarak, fanları düzenli aralıklarla temizlemenizi öneririm. Böylelikle fanların kanatçıkları üzerinde biriken toz yüzünden yaptığı sesten kurtarırsınız. Büyük fan, daha az dönüş ve daha az ses demektir. Ama burada da kanatçıkların plastik kalitesine mutlaka bakın. Kalitesiz plastik size gene ses olarak dönecektir. Fanlarla ilgili burada anlattıklarım



işlemci soğutucusunun, grafik kartının vb. yerlerde bulunan fanların hepsi için genel bir kuraldır. Ben temizlenmediği için artık işlemciyi soğutamayıp sistemin kapanmasına sebebiyet veren fanlar bilirim. Sonra elde diş fırçası, tüm yapraklarına girişmek zorunda kalmıştım.

Kasadan devam edelim: Kasayı tabii ki anakartınıza göre ayarlayacaksınız ama genelde standart anakartlar kullandığınızı düşünürsek kasanızda haliyle büyük olacaktır. Burada özellikle sistemi toplarken ya da sonradan sistemi güncelleyeceğinizi düşündüğümüzde çalışma alanı geniş bir kasa hem sizi rahatlatır hem de bol bol el çiziğinden kurtarır. Malum, eli kasaya girip de bir tarafı çizilmeden, yırtılmadan çıkan donanımcı çok azdır. Kasada başta sabit diskler olmak üzere birçok yerinde vidasız montaja olanak sağlayan modelleri tercih etmenizi kesinlikle öneririm. Burada sistemin kilit mekanizmasına dikkat edin. Sizi uzun süre kırılmadan götürecek şekilde tasarlanmış olmalıdır. Çünkü bir defa kırıldı mı o yuvayı kullanmak için kasa içerisinde operasyona gitmek zorunda kalabilirsiniz. Kasanın önündeki panelde bulunan açma kapatma tuşunun yeri, USB yuvası, çoklu kart okuyucusu, bunların koruyucu kapağı vb. birçok ayrıntı tamamen sizin kullanıcı alışkanlıklarınızla alakalıdır. Özellikle USB yuvaları çok hayat kurtarır ama hem bunların hem de kasa içerisinde genel kablolama yönetiminin doğru yapılıp yapılamayacağını (mesela kısa kablolar) kontrol etmenizi tavsiye ederim. Son olarak kullanacağınız anakarta göre anakartın PCI-E X16 yuvalarının bulunduğu noktada koyacağınız ekran kartının ve işlemcinin üzerine yerleştireceğiniz devasa soğutucunun kasaya sığıp sığmayacağından



emin olun. Ben özene bezene aldığım kasama kurduğum ikinci sistemde kasaya sığmayan ekran kartı yüzünden çekiçle girişip o harika sabit disk yuvalarından bir tanesini iptal etmek zorunda olduğumu bilirim!

YAVAŞTAN İÇERİYE SÜZÜLELİM

Kasanın yan tarafından içeriye doğru bakmaya başlayalım. RAM'ler, anakart, güç kaynağı, sabit diskler, ses ve TV kartları, ekran kartı, DVD-ROM, USB çoğaltıcılar ve tabii ki işlemci. Tüm bunlara baktığınızda dışarıdan tek bakışta görülecek bir şey yok aslında. Daha doğrusu var. Sonuçta hepsinin kutusu üzerinde yazan bilgiler size bir fikir verecektir. Ama burada karpuzu kesip içine bakmak hatta tatmak zorundasınız. Bu ürün grubunda bizim yaptığımız testler size yol gösterecektir. Hangisinde neye bakacağınız bizim dergide sayfalarca yazıp anlattığımız incelemelerin de içerisinde olduğundan burada tekrar tekrar yazmanın sıkıcı olacağını düşünüyorum. Ama şunu baştan söyleyeyim ki bu parçaları donanım ve/veya yazılım testlerinden geçirmeden hangisinin iyi olduğunu anlayamazsınız. Her üreticinin verdiği teknik verilerden yola çıkarak güvenip alışveriş yapabilirsiniz tabii ki. Ama performansları konusunda ya bizim gibi bu konuda inceleme yapan yayınları takip etmeniz ya da bu ürünlere sahip arkadaşlarınızın tecrübelerini dinlemeniz gerekecektir. Her arkadaşınız her ürünü bizim gibi elinde geçirip deneyemeyeceği için gene en güvenli yol tarafsız testleri okumaktan geçmektedir. Böylelikle kendinize uygun bir bütçe de belirleyebilirsiniz. Burada ikinci yol ise mağazaya gidip satıcıya "en iyisinden ver" demektir. Dürüst satıcı size yardımcı olacaktır ama onların bile her ürünü deneme fırsatı olmadığını bilmelisiniz.

MONİTÖR

Kulaklık ve ses sistemleri de gene denemeden bilemeyeceğiniz ürünlerdir. O yüzden temel bilgisayar bileşenlerinin sonuncusu olan monitöre gelelim. Monitörlerde Allah'tan deneme olanağınız artık çok geniş. Büyük marketlerde kocaman monitör duvarları var. Buralarda kontrast ve bazen parlaklık ayarlarını (işi iyi yapanları tenzih ediyorum) sonuna kadar dayadıklarından görüntü kalitesi konusunda kesin bir sonuca varamasanız da en azından bir fikir elde edebilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken renklerin canlılığından daha çok doğallığı olsun. Ayrıca tepki hızı 5ms ve düşük olan bir monitör tabii ki daha iyi bir tercih olacaktır. Ama konumuz dış görünüş olduğuna göre öncelikle monitörün çerçeve kalınlığına bakın. İnce bir çerçeve görüntüye daha iyi odaklanmanızı sağlayacaktır. Giriş çıkışların ekran kartınızla uyumlu olması (mesela HDMI girişi) tabii önemlidir. Çok ve çeşitli görüntü girişleri monitöre birden çok ürün bağlayabilmenizi (hem PC hem PS3 mesela) sağlayacaktır. Ayrıca USB girişinin yanda olması gibi bir ayrıntı fark yaratacaktır. Monitör kasalarında en önemli ayrıntı ayar düğmelerinin yeridir. Bunların el altında ve hangisine bastığınızı "görerek" kullanabildiğinize emin olun. Son olarak monitör ayağının yere sağlam basıp basmadığına ve monitörün bakış açınıza göre kolayca ayarlanıp ayarlanamadığına bakın. Sonra oturuşunuzu monitöre göre ayarlamak zorunda kalıp bel ve boyun ağrılarıyla uğraşmayın.



Asus Sonar Essence One

ASUS'TAN SES DELİLERİNE CENNETTEN BİR PARÇA -BURAK AKMENEK



BEN BİR SES DELİSİ değilim ve çok açıkça itiraf ediyorum ki böyle bir aleti incelemek için birden fazla kulağa ihtiyacım oldu. Özellikle ses konusunda meraklı olan ya da müzik üzerine eğitim almış ve bu işi amatör veya profesyonel olarak sürdüren kişilerin kulaklarını işin içerisine sokmak durumunda kaldım. Çünkü her ne kadar müzik için kullanılan profesyonel test aletleri olsa da, kulak bu işteki esas ölçü aletim oldu. Asus piyasaya girmeden önce ses kartları konusunda tek geçilen marka Creative'di. Asus'un kartları ise artık ses işini en uç konuma taşıdı ve bir ses kartıyla yapılabilecek daha başka bir şey kalmadığını bizlere gösterdi. Bunun daha ötesi şimdi incelemesini okuduğunuz Asus Essence One oldu.

Öncelikle daha kutusunu açmadan gözlerinizi kamaştıran bir tasarıma sahip olan DAC'ın (Dijital-Analog Çevirici) kutusunun üzerinde bir Qing kaplanı bulunuyor. Qing kaplanı 40.000 yıllık Çin efsanelerinde insanın müziğin ruhuna karşı sonu gelmez özleminin simgesi. Aynı kaplan DAC'ın alüminyum kutusunun üzerinde de sizi karşılıyor. Ürünün arkasında RCA, AES/EBU çıkışları ve S/PDIF, optik ve USB girişleri bulunuyor. Tabii ki bu sonuncusu bilgisayardan ses almak için. Ön tarafında ise iki ses potansiyometresi, DAC tarafından alınan sesin LED'li bitrate göstergesi ve bir kulaklık çıkışı geliyor. Bu kulaklık çıkışı için 3,5mm'lik fişe uyumlu bir adaptör de kutudan çıkıyor. Buraya kadar anlattıklarımı özetlemek gerekirse amfiyi bilgisayar dışında harici ses giriş ve çıkışlarına da açabiliyorsunuz. Yani bu aleti yalnızca bir bilgisayarda kullanmak zorunda değilsiniz. Ama illa ki bilgisayardan çıkış alacağım derseniz o zaman USB, S/PDIF yada optik girişten ses almanız gerekiyor ki bu da ses kartınızın veya anakartınızın böyle bir çıkışa sahip olması gerektiği anlamına geliyor. Böylece hoparlörlere ses verebilesiniz. Anlayacağınız bunu kullanmadan önce bu donanıma bir para yatırmanız lazım. Çünkü USB sürücülerinin de olsa gerek, biz testimizi yaparken beklediğimiz kalitede bir sonuç alamadık. Ses bozulmaları ve cızırdamalar peşimizi bırakmadı. Ama ürünün Türkiye'ye gelmesine daha iki ay olduğundan o zamana kadar yeni sürücü versiyonu çıkar diye düşünüyoruz. Ayrıca fark ettiğiniz üzere alışılageldik çıkışlar olmadığından DAC'ı bilgisayarınıza bağladığınız herhangi bir hoparlör setinde kullanmayı düşünmeyin. İki hoparlörden fazlasını bağlayamayacağınızı da bilin. DAC, sıkıştırılmış dijital sesi analoga çevirerek aslında daha çok ayrıntıyı duymanızı sağlıyor. Böylelikle duyduğunuz sesten aldığınız keyif kat be kat artıyor. Bir savaş alanında her türlü ayrıntıyı duymak, bir orkestrada her enstrümanın yerini yalnızca duyarak saptamak, birçok kuş öterken hangisinin daha yukarıda olduğunu anlamak istemez miydiniz? İşte bu DAC size bunu sağlıyor.

Test için bir çok farklı müzik türünden veri topladık ama rock dinleyicisi olarak klasik rock'tan heavy metal'e kadar bir çok farklı gruba yer verdik. Asus Sonar Essence One özellikle bas seslerine meraklıları çok tatmin edecek bir alet. Bunu kesinlikle rahatlıkla söyleyebilirim. Hatta şu anda size bu yazıyı yazarken kulağıma salınan bass dalgaları da bunu doğruluyor. Düşük ve yüksek frekanslarda daha kontrollü ve keskin sonuçlar elde ettik. Kulaklığa geçtiğimizde bu ürünü test etmek için gene kaliteli markaların kulaklıklarına başvurmamız gerekti. Markaları reklam olmaması için burada vermeyeceğim ama Asus burada da hoparlördeki performansından geri kalmadı. Asus bu ürünüyle ses delilerine yönelik büyük bir adım atmış durumda. Artık PC'nin sınırlarını kasanın dışına taşıyarak kullanıcılara daha fazlasını veren bir marka haline gelmiş. Asus'un daha önceki ses ürünlerinden olduğu gibi bu ürününün de bir takım ufak tefek sürücü yenilemeleriyle daha da mükemmel bir hale geleceğine eminim. Fiyatı da gayet uygun görünüyor.

İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Mükemmel tasarım ve bas performansı, geniş ses yelpazesi
Eksiler: USB sürücüsü sorunlu
Üretici: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Çizgi Elektronik www.cizgi.com.tr, Mersa Sistem www.mersasistem.com.tr, Boğaziçi Bilgisayar
Fiyat: 169$ + KDV

Symbian Anna

HEMEN İNDİRİN!

Gerçi pek çoğunuz bir yolunu bulup Bella'ya bile geçmişsinizdir ama ben yine de söyleyeyim (yapmayın böyle yasaya aykırı şeyler). Symbian'ın ikinci baharının ilk ayağı Anna, resmi olarak indirilmeye açıldı. Nokia N8, C7, C6-01 ve E7 modellerinden birine sahipseniz yapmanız gereken tek şey, telefonunuzun güncelleştirme sayfasına gidip yeni güncelleştirme var mı diye bir yoklamak. Bilgisayar üzerinden de indirip kurabileceğiniz güncelleştirmeden önce, eski işletim sisteminizde son bir tur atmak isteyebilirsiniz. Zira tamamen değişen bir arayüz, daha esnek bir kullanım, dikey Q klavye ve eskisinden çok daha kullanışlı bir internet tarayıcıya sahip olan yeni sürüm, eskisinden epey bir farklı. Telefonunuzla daha hoş vakit geçireceğiniz de muhakkak. Darısı Symbian Bella'nın başına diyelim (hoop, ne dedim ben? Azıcık sabret bakayım, Anna'nın keyfini çıkar biraz çok sevgili oyungezer. Hemen CFW'ye abanmayın!).





Asus Maximus IV Gene-Z

SIKIŞTIRILMIŞ BİR C4 GİBİ -BURAK AKMENEK

Şimdiye kadar mini ATX formatında hangi anakartı yazdıysak ya download PC ya da multimedya PC'ler için ideal performans gösterecek sistemler üzerinde durduk. Açıkçası Asus'un Maximus IV Gene-Z anakartının üzerinde ROG (Republic of Gamers) damgasını görmemize karşın bu anakartın da daha ileriye gidebileceğini düşünmüyorduk. Ama küçük güçsüzdür ya da büyük olan tüm donanımlar oyuncular içindir gibi önyargıları alt üst eden bir ürünle karşılaştık. Asus bu kartın üzerine ROG ismini boşu boşuna koymamış.

Anakartın kutusunu açtığımız anda daha ilk bakışta iki adet PCI-E X16 ve bir adet PCI-E X4 yuvasından başka bir yuva görmeyince ben "işte bu!" dedim. Zaten bir oyuncu sistemi toplarken başka ne isteyebilirdi ki? Belki bir ses kartını daha Crossfire veya SLI'ı yanına koyduktan sonra kaçımız makinesine başka bir şey tıkıştırmak için yer arıyor ki? Zaten Intel Z68 işlemci ailesi desteğini de arkasına aldıktan sonra eksik ne olabilirdi ki? RAM desteği mi? 4 boş DDR3 (max 32 GB) slot sizleri bekliyor. IDE desen artık yüksek sistemler de IDE kullanan mı kaldı? 6 adet SATA (4 adet 3 GB/s 2 adet 6 GB/s) + 2 adet eSATA (3 GB/s) burada. Arka tarafına baksan anakartın üstündekiler dahil 4 USB 3.0, 12 USB 2.0 yuvası, 1 HDMI çıkışı gibi bir cennetin içerisine düşüyorsun. Tabii ki 1 adet PS/2 fare-klavye girişini, 2 adet e-SATA yuvasını ve 1 adet optik ses çıkışını da unutmamak gerek. Ses ve ethernet yuvalarını artık saymıyorum ama buradaki CLR CMOS tuşunu unutmamak gerek. Anakartın üzerinde hız aşırtmacılar için start ve reset tuşlarını da sayalım. Yetti mi? Yetmedi tabii. Hız aşırtma yapmamız gerek ki performansını görelim. Onun için BIOS'a girmemiz gerek. EFI BIOS'a sahip anakartın zaten BIOS'una girdiğinizde bir gözleriniz kamaşıyor.

Yazının başından beri çok teknik gittim burada biraz yavaşlayayım bari. Fare kullanarak ayarlarınızı yapabildiğiniz bu ekranları Mert kalfa görseydi herhalde şakkadanak düşer bir daha da ayağa kalkmak istemezdi. Testlerimizde nice anlı şanlı oyuncu ana kartlarının alnından terler akıtan Maximus IV Gene-Z umduğumuzun da üstünde çok büyük bir performans gösterdi. Şunu rahatlıkla söyleyebiliriz ki bir oyuncu olarak bu anakarta bir sistem kurup rahatlıkla kullanabilirsiniz. Fiyat olarak son derece anlamlı ve performans olarak da bu fiyatın hakkını misliyle verebilecek bir ürün. Biz sizin yerinizde olsak iyi bir kasaya bu anakartla bir sistem kurup LAN partilere bununla giderdik. Evinizdeki sistemden aşağıya kalmayacağına emin olabilirsiniz. Bu aralar bir kasa toplamayı planlıyorsanız bu kartı kesinlikle düşünmelisiniz. Fiyatı çok uygun ve performansı çok üstün. Mert, bundan sana bir sistem kursak mı ne dersin? Bak bakalım depoya fazla RAM, sabit disk var mı.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 5 ★★★★★

Artılar: Oyuncunun ihtiyacı olan her şeyi toplamış bir anakart
Eksiler: Yok
Üretici: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Çizgi Elektronik www.cizgi.com.tr, Mersa Sistem www.mersasistem.com.tr, Boğaziçi Bilgisayar
Fiyat: 229$ + KDV

HP Envy 14 Beatsaudio



DJ SCRATCH YAP SON SES AÇ! -MERT YİĞİT DOĞRU

UCUNDAN KIYISINDAN rap müziğe bulaştıysanız, Dr. Dre'nin adını muhakkak duymuşsunuzdur. Bir ihtimal "Beats by Dr. Dre" markasını da (HP'yi de duymadım demeyin artık). İşte HP Envy 14 Beatsaudio, HP'nin bilgisayar deneyimiyle Dr. Dre'nin müzik becerisini aynı kasa içinde buluşturan bir mucize.

MUCİZE Mİ?
Tamam, biraz abartmış olabilirim "mucize" kelimesiyle. Ama bu bilgisayarı, kutusundan ve kadife kılıfından çıkardığınız anda aşık olacaksınız. Hatta çıkarmadan, sadece kutusuna bakarak bile yüreğinizin hoplayışını dinlemeniz mümkün. Neyse, biz konumuza dönelim. Bilgisayarı çıkarıp masanın üzerine koyduğumda, karşımda kırmızıyla siyahın ahenkle dans ettiği bir dizüstü gördüm sevgili okur. Mat metal kapağı üzerinde parıldayan kırmızı "b" harfi (Beatsaudio logosu) ve gömme cam HP logosu bile Envy 14 Beatsaudio'nun zerafetini kavramama yetti. Neresinden bakarsanız bakın, her yanından kalite akıyor bu bilgisayarın.

1366x768 piksel 14.5" LED arka aydınlatmalı monitör kapağını kaldırıp genel açıdan bakınca, katlanarak artıyor bu kalite duygusu neyse ki. Kadifemsi bir his bırakan yüzeyi, yumuşacık ve kullanımı rahat kırmızı arka aydınlatmalı chiclet klavyesi (özel Beatsaudio tuşu da "B" harfinin yerini almış), tuşları ince kırmızı çizgilerle ayrılmış tek parça touchpad'i, ince çerçevesi üzerindeki Beatsaudio, Envy 14 ve kırmızı HP logoları... Hepsi tasarımın bütünlüğüne katkı sağlayan unsurlar. Tüm bu güzelliklerin arasında tek şikâyetimse, ekranın fazla yansıma yapmasıyla touchpad'in kullanımının biraz zor oluşu. Kadı kızının kusuru.

BİLLÛR SESLİ, YÜKSEK PERFORMANSLI
Tasarımına hayran olduk, biraz da kullanalım değil mi. En merak edilen konuyu başta söyleyeyim: HP Envy 14 Beatsaudio'nun ses performansı çok iyi. Tek ve ufacık sorunu, bas seslerin doluluğunu pek yansıtamaması. Fakat yüksek performanslı bir kulaklıkla kullandığınızda (ya da kendi Beatsaudio kulaklığıyla), kulaklarınızın pasını ömür boyu garantili sileceğini söyleyebilirim. Beraberinde gelen Beatsaudio yazılımıyla ses ayarlarının dibine vurup, VirtualDJ Pro'yla kendi mixlerinizi hazırlayabilirsiniz. Bir müzik dizüstü bilgisayarından ne beklersek veriyor sağ olsun.

Windows 7 Home Premium işletim sistemi, 2GHz hızında çalışan ikinci nesil Intel Core i7 işlemcisi (i5'li versiyonu da mevcut imiş), 8GB çift kanal DDR3 belleği ve AMD Radeon 6630 ekran kartıyla oldukça iyi bir performans sergileyen bilgisayarda, HDMI ve mini DVI girişleri de bulunuyor. Şarj aleti üzerinde de USB bağlantı noktası bulunan Envy 14 Beatsaudio'nun en sevdiğim yanıysa çekmecesiz DVD sürücüsü. İnce çizginin içine ittiğiniz diski, müzik tanrıları bilgisayarın içine çekiyor ve şov başlıyor (eject tuşu klavyede).

BACKSPIN, GRAFFITI, SCRATCH, RAP GANSTA!
HP Envy 14 Beatsaudio, tam teşekküllü bir müzik bilgisayarı. Multimedya işini de çok iyi kotarıyor ama profesyonellik alanı müzik bu dizüstünün. O nedenle yeni nesil oyunlarda hafiften teklemesini de anlayışla karşılayabiliyoruz. Kısacası dikkat çekici tasarımı ve özellikleriyle albenisi çok yüksek olan Envy 14 Beatsaudio, parasının hakkını son kuruşuna kadar veriyor. (Dr. Dre'li reklam filmlerinin YouTube'dan izlenmesine...)



İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 2
Artılar: Tasarımı, kalitesi, özellikleri
Eksiler: Yok
Üretim: HP www.hp.com.tr
İthalat: Teknosa, Bimeks
Fiyat: 1863$ + KDV

ATEN CS1762a

KVMP SWITCH OLMADAN ASLA! -BURAK AKMENEK



UZUN ZAMANDIR TAKİP edenleriniz benim KVM switchlere olan takıntımı bilir. KVM switch çok kısaca tek klavye, fare ve monitörle birden fazla bilgisayarı kontrol edebilmeye yarayan harika aletlerdir. Evinde bir desktop PC'nin yanında bir de sessiz bir download makinesi olanlar varsa, tek bir komuta merkezinden iki PC'ye birden erişebilir ki bu büyük bir rahatlıktır. Bir makinede oyun oynarken arada durup ötekindeki download'ları kontrol etmenin ya da birinde oyun kurarken ötekinde film seyretmenin veya internette gezinmenin lüksüne bir kez eriştiniz mi bir daha bırakamazsınız. Bu işi en iyi yapan firma da ATEN'dir.

ATEN'in bu defaki ürünü de harika özellikle içeriyor. Öncelikle kutunun üzerinde bulunan iki adet USB 2.0 yuvasına taktığınız herhangi bir donanımı iki bilgisayar da kullanabildiğinizden tak çıkart derdinden kurtuluyorsunuz. Bu da kasaya ulaşmak için yerlere eğilmekten sizi kurtarıyor ve işinizi hızlandırıyor. İkincisi bilgisayarlar arasında geçiş yaptığınızda ekran çözünürlükleri optimize ediliyor. Son olarak güç izlemesine sahip olan Switch, öteki bilgisayar açıldığında monitöre otomatik olarak onu getiriyor ve sizi elle müdahale etmekten kurtarıyor. Switch'in arkasında HDMI çıkışı yok ama DVI çıkışı bulunuyor ki bu da kaliteli görüntü aktarımını mümkün kılıyor. Alete yalnızca USB klavye ve fare bağlanabiliyor. Bu da emektar klavyelerinizi direkt olarak kullanamayacağız anlamına geliyor. Son olarak her iki bilgisayar için ayrı ayrı birer ses ve mikrofon girişleri bulunduğunu da ekleyelim. ATEN güzel bir ürün tasarlamış ve hepsini bir kutuda toplamış. Masasının üzerinde yer olanlar için son derece faydalı bir alet.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: 2 adet paylaşımlı USB yuvası
Eksiler: Biraz büyükçe bir kutusu var
Üretici: ATEN
İthalat: Bimel www.bimel.com.tr
Fiyat: 145 Euro + KDV



THY'den Dünyada Bir İlk

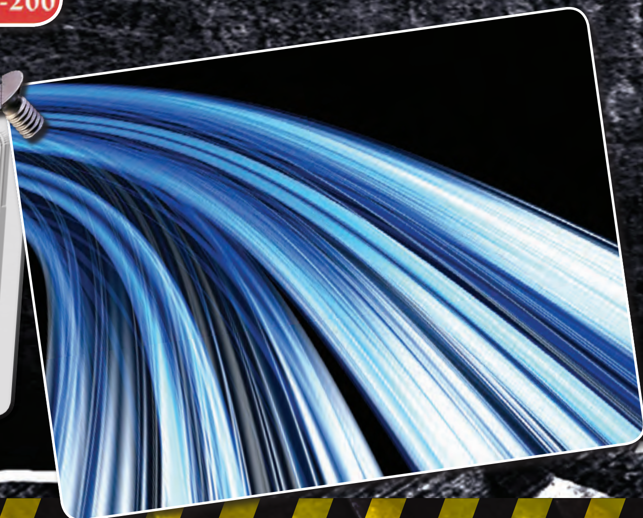
KITALARARASI UÇAKLARDA İLK KEZ CANLI TELEVİZYON VE İNTERNET HİZMETİ BAŞLIYOR

Türk Hava Yolları, kıtalararası uçuşlarında canlı televizyon ve internet hizmeti vermeye başlıyor. Dünyada bir ilk olan hizmet dahilinde yolcular, ilk etapta BBC World, BBC Arabic ve Euronews kanallarını kesintisiz olarak izleyebilecek ve internet kullanabilecekler (kısa süre içerisinde Türkçe kanallar da eklenecek). Hizmet, ilgili kuruluşlardan alınacak onayla birlikte başlayacak.

Veri İndirmede En Hızlı Güney Kore

PEKİ YA BİZ?

Pando Networks'ün yaptığı bir araştırmaya göre, veri indirmede dünyanın en hızlı ülkesi 2202Kbps ile Güney Kore. Dünyadaki ortalama veri indirme hızının 580Kbps'ye ulaştığı belirtilen araştırmada Türkiye 490Kbps ile ortalamanın biraz altında. Bizi şaşırtan ise, İspanya ve Avustralya gibi ülkelerin bizim altımızda kalması oldu. Son olarak söz konusu hızın Romanya ve Bulgaristan'da 1500Kbps sınırını aştığını da belirtir, iyi günler dileriz (ne bileyim, gün ortası haber bülteni sunuyormuşum gibi hissettim bir an).



PAZAR YERİ

FİLEDE DELİK AÇILDI

Bu ay Mert kalfanın hayatı alt üst olunca pazara çıkma görevini ben üstlendim. Eh, bu göreve çıkınca ister istemez eski çıraklık günlerimi hatırladım. Allahım bu ne zor bir işmiş! Unutmakla ne iyi yapmışım. Tek tek fiyatları toparlamak için sanal tezgahları dolaşırken bunu tekrar keşfetmek yorucu oldu doğrusu.

Öncelikle geçen ay Mert'in başına gelen ucuzluk bu ay pahalılık olarak geri dönmüş. Üstelik artışlar dolar bazında! Doların da arttığını düşünürsek gerisini siz hesap edin. İşin ilginç tarafıysa tüm bu artışa rağman ütopik sistemi 200 dolar civarında düşmüş olması. Yani paranız varsa, doların artışına rağmen, orada bütçe dengelenmiş gibi. Fakat geriye kalan sistemlerde hep artış olmuş. Pazarı dolaşırken sistemlerimize ekleyebileceğimiz yeni parçalar keşfettik. Önümüzdeki aylarda size sunduğumuz ürün aralığını belki de genişletebiliriz kim bilir? İnsan pazara çıkınca, hele bir de bizim gibi teknoloji delisiyse, eli her şeye gidiyor, gördüğünüz her şeyi denemek ve yazmak istiyorsunuz. Ama tabii ki buranın da bir dengesi olması gerek. Sonuçta bu sistemlerin yanına kart okuyucudan USB hub'a kadar her şeyi eklemeye kalkarsak bu defa da içinden çıkılmaz bir pazar tezgahına dönüşen sayfalarla uğraşmak zorunda kalabilirsiniz. Elbette biz böyle bir şey olsun istemeyiz.

Tezgahlardan yavaş yavaş uzaklaşırken size minik bir tavsiyemiz var. Bu iki veya üç ay boyunca muhteşem oyunlar piyasaya çıkacak ve hepsi performans canavarı olacağından sisteminizin RAM ve ekran kartı gibi bileşenlerini yükseltmek isteyebilirsiniz. Bu yüzden şimdiden araştırma yapıp bazı ürünleri gözünüze kestirmeniz iyi olabilir. Sonra gecenin bir yarısı sisteminizin bir anda kasılıp komaya girdiğinde söylememiştin demeyin, uyardım işte.





ACER ASPIRE S3

Acer'ın ultra ince ve narin; bir o kadar da güçlü olan bilgisayar serisi S3, sadece 13mm ve 1.3kg civarında bir ağırlığı var. Fakat Core i3, i5 ya da i7'lerden herhangi birine ev sahipliği yapacak kudrete sahip kendisi. Bunların yanı sıra HDMI çıkışı ve Dolby Home Theater ses teknolojisi de bu zarif bilgisayarın kasasında yerini almış. Hiç dokunulmadığında 50 gün kadar uyku modunda kalabilen bilgisayar, HDD'nin yanı sıra dileyenlere SSD seçeneği de sunuyor. Kısacası bir tablet kadar taşınabilir, bir notebook kadar da becerikli. Bu ay içerisinde ülkemizde raflarda görebileceğimiz Acer Aspire S3 serisi bilgisayarların fiyatı, konfigürasyonlarına göre 1150$ ile 1709$ arasında değişiyor.



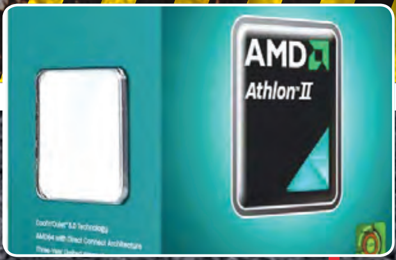
HTC EVO 3D

HTC'nin 3B resim ve video çekebilen modeli EVO 3D'nin 4.3"lik ekranı (540x960), üç boyutlu görüntüyü gözlüksüz gösterebiliyor (NDS misali). 1.2GHz çift çekirdekli işlemcisiyle hız konusunda sorun yaşatmayacağını garantileyen telefon, Android 2.3.4 Gingerbread işletim sistemine sahip. 5MP'lik çift objektifli kamerasıyla 30fps'ye kadar 3D görüntü çekebildiğimiz EVO 3D, 720p videolarımızı da nefesi kesilmeden rahatlıkla oynatabiliyor. Turkcell'den sonra Avea da kampanyalı tarifeyle satışa sundu kendisini. Artık hepsi birbirine benzemeye başlayan akıllı telefonlar arasında farklı bir model arayanlara duyurulur.

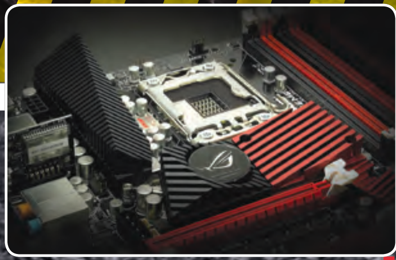


VODAFONE 555

Vodafone'un Facebook bağımlılarına özel uygun fiyatlı modeli 555, Facebook mesajlarınızı gelen kutusunda saklayabilmesi, 2MP kamerasıyla çektiğiniz fotoğraflarınızı doğrudan siteye yükleyebilmesi ve en önemlisi Facebook arkadaşlarınızı adres defteriyle senkronize edebilmesiyle göz dolduruyor. Üstelik klavyesinde bulunan kısayol tuşuyla Facebook bir tık ötenizde. Fotoğraf ve videoları rahatça görüntüleyebilmek için 2.4"lik ekranıyla dokunmatik gezinti tuşu, yorum yapabilme ve durum güncelleme içinse QWERTY klavyesi emrinize amade. "E ben bunların hepsini akıllı telefonumla da yapabiliyorum ki zaten?" derseniz, telefonun fiyatına bir göz atın derim; Freezone çatısı altında satışa sunulan Vodafone 555, faturalı hat kullanıcılarına 229TL. Faturasız Genç Avantaj'lılaraysa 24 ay taahhütle ayda sadece 1TL. Ayrıntılı bilgi için: bit.ly/oJTghB







	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD Athlon II X3 450		Intel Core i5-2500 LGA 1155		Intel Core i7-2600K LGA 1155		Intel Core i7 Extreme 990X 3.46GHz	
	(j) 78$	(m) 76$	(g) 219$	(a) 220$	(a) 336$	(o) 355$	(a) 1083$	(k) 1085$
Anakart	MSI 870-C45		Asus P8P67-M B3		Asus Sabertooth P67		Asus Rampage III Extreme	
	(k) 73$	(i) 85$	(o) 160$	-	(k) 226$	(a) 223$	(a) 398$	(k) 405$
Bellek	TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage		TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage		Kingston HyperX 8GB 4x2 DDR3 1600MHz		Team Xtreem LV 3x4GB DDR3 2000MHz x 2	
	(i) 23$	(a) 26$	(i) 23$	(a) 26$	(a) 76$	(i) 97$	(i)334$	-
Ekran Kartı	AMD Radeon HD 5770		Asus ENGTX560Ti 1GB GDDR5		Asus EAH6970		Zotac GTX590 SLI	
	(a) 129$	(l) 127$	(f)287$	-	(a) 403$	(k) 438$	(i) 1782$	(f) 1740$
Sabit-Disk	Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Seagate 2TB Sata3 64MB NCQ SATA3		Kingston SS100S3 240GB SSD x2	
	(g) 39$	(j) 55$	(g) 39$	(j) 55$	(i) 189$	(k) 189$	(i) 1102$	-
Optik Sürücü	LG GH-22NS50 22x DVD-RW		LG GH-22NS50 22xDVD-RW		Asus DRW-24B3ST 24x		Asus BC-08B1ST Blu-Ray BD-R	
	(g) 27$	-	(g) 27$	-	(a) 27$	(i) 35$	(g) 183$	(m) 190$
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Asus Xonar HDAV 1.3 Deluxe (AV200)	
	-	-	-	-	-	-	(m) 199$	-
Güç Kaynağı	High Power HPC-500-H12S Element Power Supply		High Power HP-750-G14C 750W Power Supply		High Power HP-1000-G14 Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	(a) 55$	(k) 52$	(a) 116$	(m) 132$	(a) 188$	(k) 176$	(a) 213$	(k) 221$
Kasa	Dark Racer Çift Fanlı ATX Performans Kasası		AeroCool VX-R LE		CM Storm Sniper Black Edition Totally Mesh		AeroCool XPredator Big Tower	
	(i) 54$	(a) 56$	(i) 83$	(a) 83$	(l) 199$	-	(i) 138$	(l) 150$
Fiyat	471$		954$		1629$		5390$	

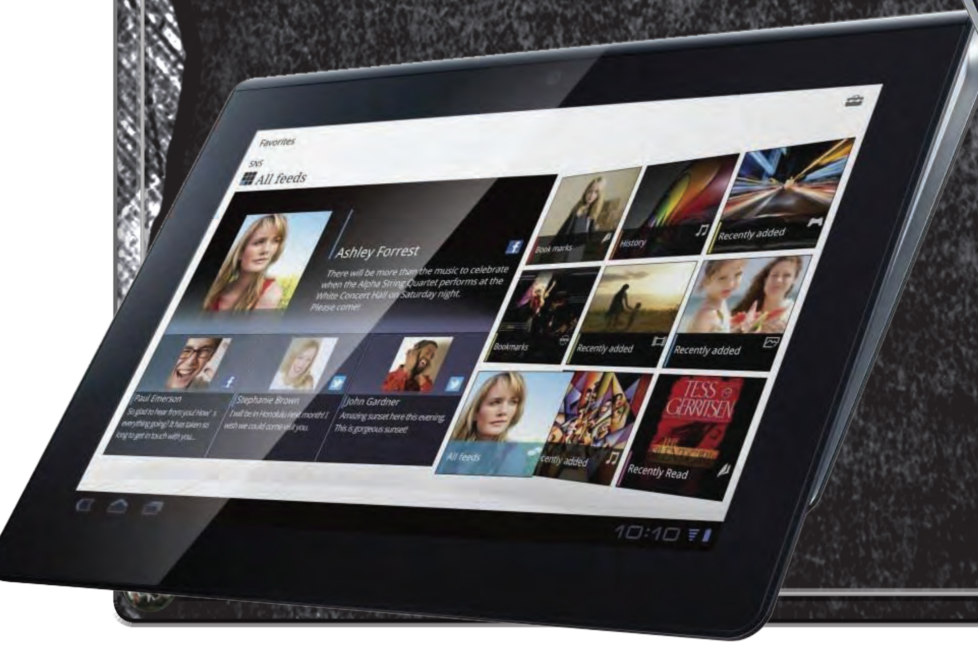
Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Gigatek **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

SONY TABLET S

Sony'nin merakla beklenen tablet modeli S'in Wi-Fi'lı versiyonu, 1 Ekim'de Türkiye'de satışa sunuldu. 16 ve 32GB'lık iki farklı sürümü bulunan tabletin fiyatıysa 1150TL ile 1200TL arasında seyredecek. TrueBlack teknolojili 9.4"lik ekranı, Android 3.2 işletim sistemi ve NVIDIA Tegra işlemcisiyle piyasadaki rakiplerinden eksiği olmadığını kanıtlayan S'in asıl çarpıcı özelliğiyse PlayStation sertifikasına sahip olması. Şimdiye kadar tabletlerde görmediğimiz derecede karmaşık oyunlar bizi bekliyor yani (ilk etapta PS1 oyunları çalışacak tablette). DLNA desteği de bulunan 598 gram ağırlığındaki tabletin, katlanmış bir gazeteyi andıran tasarımı da oldukça hoş.





TAMİR ATÖLYESİ

Her ay en son yazdığımız, Organize Sanayi'nin en yorgun saatlerinde ellerimiz klavyeye düşerken yüzümüzde keyifli bir gülümseme bırakan sorularınıza geçmeye hazırız. Zarfları fırlatın bakalım...

PC Toplayacağım

Derginizi 2 yıldan uzun süredir (AC2 kapağı kalbimden vurmuştu) düzenli takip ediyorum ve bu benim ilk postam olacak, yazım yanlışı olursa affedin elimden geldiğince düzgün yazmaya çalışıyorum. Girişi fazla uzatmadan bayramınız mübarek olsun diyerek konuya girmek istiyorum...
Burak Abi ayın on altısına (malum okullar geri dönüyor =) kadar yeni bir PC toplamayı düşünüyorum. Bilgisayarı sizin süper sistemden toplayacağım.
1) Sizin süper sistemde önerdiğiniz ekran kartı 6970'ti fakat birkaç blogda araştırdığımda Nvidia'nın 6970 ayarında olan GTX 580 modelinin daha iyi bir model olduğu yorumlarını gördüm. Fakat bildiğim üzere sistem bileşenleri birbiriyle uyumlu çalışmazsa mavi ekran da dahil olmak üzere çok fazla sorun ortaya çıkıyor. Sence bu sistemde 6970 yerine GTX 580 alsam bir sıkıntı olur mu?
2) Senin de yakından takip ettiğin üzere Battlefield 3 yakın zaman içinde aramıza katılacak. Sizce alacağım sistemde (soruya cevabın evet olursa hangi ekran kartında en yüksek ayarlarda oynayabilirim) Battlefield 3 en yüksek ayarlarda oynanabilir mi?
3) Evimde 3D bir TV var HDMI çıkışı yoluyla kasayı TV ye bağlayıp 3D oyun oynayabilir miyim? (Soru saçma geldiyse affedin çok bilgim yok.)
4) Bilgisayarı 3D kullanmak için 3D bir monitör, bir de 3D kit diye bir şey duydum 3D kitleri nedir ne işe yarar?
Temel Tahir Işıltan

Okul falan demeyin bana. Master'dan sonra doktoranın d'sini bile düşünmek istememiştim artık. O kadar okuduktan sonra insan belli bir yaşa geldiğinde hâlâ bir şeyleri bildiğini kanıtlamak için çabalamaktan sıkılıyor. Sınavları falan aklıma bile getirmek istemiyorum.
1- Hiçbir sorun olmaz. Bütçen varsa gönül rahatlığıyla alabilirsin. Biz orada fiyat aralıklarına baktık.
2- Oyunu görmeden kesin bir şey söylemem zor, ama haliyle süper sistemde Battlefield 3 sorunsuz çalışacaktır. Önerilen sistem üzerinde marka fark etmeksizin tüm oyunlar yüksek performans verecektir. Tamam yeni oyunlar geliyor ama böyle bir sistem de artık her şeyi çalıştırsın bir zahmet. Hani oyun dediysek sonuçta bunlarda NASA'da hesap yapan yazılımları çalıştırmıyorlar. Gerçi NASA'nın bütçeleri en son duyduğumda kuşa dönmüştü. O yüzden doğru cevap verememiş olabilirim ama sen ne demek istediğimi anladın. Çok canın sıkılırsa RAM'e biraz yüklenebilirsin.
3- Eğer 3D televizyonun varsa keyfini çıkarabilirsin. Tabii evdekiler bu duruma ne der önce onu bir hesapla istersen.
4- 3D kit denilen şey bir gözlük ve alıcıdan oluşuyor. Tabii ekran kartının da 3D destekli olması gerek. Zaten bunlar genelde ekran kartıyla veya monitörle beraber geliyor. Ama 3D biraz yorucu bir iş. Uzun süre oyun oynamayı çok düşünme.

Tanımlanamayan problem!

Herkese merhaba,
Intel Core i7 720qm işlemci, 3 GB DDR3 RAM, NVIDIA GT 335m ekran kartı, Windows 7 Home Premium 32-bit (anakartımı hatırlamıyorum) şeklinde bir sistemim var.
1- Garip bir sorunum var. Oyunların gereken tüm sistem ihtiyacını karşılasa bile tüm oyunlarda ve PC'de film ya da video izlerken PC takılıyor. Bunun sebebi acaba nedir?
2- Sorunu ararken birkaç kişi bana i7'nin düzgün performans vermesi için 4GB RAM'e ihtiyacı var dedi. Böyle bir şey olabilir mi?
Sorularım bu kadar. Cevaplamanız dileği ile.
Ertuğrul Gazi Sarı

1- Çok şey olabilir. Mesela anti virüs programın çok RAM yiyordur, ekran kartın ısınıyordur, ekran kartının sürücüsü eskidir. Sorun ekran kartın gibi görünüyor. Sürücünü bir güncelle istersen. (Benim nacizane bir önerim olacak: Video codec'lerinde de sorun olabilir. Onları da bir güncelle lütfen. -Sinan)
2- Zaten sistemin 3GB RAM'e sahipse direkt sorunun var demektir bence. 8'e yükseltsen çok rahatlarsın. Ama böyle bir şey olduğunu ilk defa

SANAYİ DEVRİMİ



1- Dreamfly: Yazları şemsiyenizin hasretinden prangalar mı eskitiyorsunuz? İşte size şemsiyenizle her daim birlikte olma fırsatı! Salın gitsin kırlara bayırlara Dreamfly'ı... Sonra da Jinsu Cho'ya bir teşekkür edin, adam o kadar düşünmüş de tasarlamış (aslında o kadar düşünmüş diyemeyiz ama yine de ayıp olmasın).

2- Training Dresser: Eğer siz de evinizde benim gibi tişört gözüne çorap koyuyor, pantolonunuzu atlet gözünde buluyorsanız Training Dresser'a bir göz atmalısınız. Training Dresser'dan sonra da aynı durum devam ediyorsa acilen bir doktora görünmeyi de ihmal etmeyin (dost tavsiyesi).



3- Green Trace: Kış geldi ve yağmurlu havada Dreamfly'ı alıp çıktınız. Ama sırılsıklam olan şemsiyeyi eve gelince koyacak yer bulamıyorsunuz. Abi nasıl bulamıyorsunuz? Koyun balkona, banyoya kurusun gitsin canım, aa (hehe).



4- Moustache Pacifier: "Errrkek adamın errrrkek oğlu olurr!" diyen, fakat yeni kız çocuğu olmuş bir erkek tanıyorsanız ona bir Moustache Pacifier verin. Avunsun, yazıktır.

5- Follow Cushion: Bu yastığa sarılarak yatan, uyanınca da başının üstünde üç kere çeviren Twitter kullanıcıları, üç vakte kadar 100'den fazla takipçi ediniyormuş! (Ama bana neden kimse inanmıyor?)





duyuyorum. i7 işlemcin varken 3 GB RAM'in varsa orada biraz cimrilik etmişsin gibi geldi bana.

Toplamak istediğim sistem hakkında fikirlerinizi bekliyorum

Merhabalar Oyungezer;
Bundan sekiz yıl önce ilk kez sizin dergideki (isim olarak olmasa da ruh olarak sizin dergi) donanım bölümünden okuya okuya bir bilgisayar toplamıştım, bu sefer de son söz için yine size danışmak en akıllıca fikir gibi geldi. Üç gündür sabah akşam "abowww, n'olmuş la bu pilgisayarlaraaaaaaaa!" diye diye altı yedi senelik bilgi açığını (en son AMD Athlon'lar yeni çıkmıştı, bir de Radeon 9000 serisi vardı hevesle baktığım o zamanlar) kapatıp, işimi görecek bir konfigürasyon belirlemeye uğraşıyorum, kişisel işlemcim biraz ısındı sanırım :P
Uzun lafın kısası, yeni bir bilgisayar toplamak istiyorum efendim, ne biliyorsam yazdım, fikir ve önerilerinizi acilen bekliyorum (aciliyet konusu ciddi, çünkü bir projenin ortasındayım ve benim yıllar yılı kader ortağım olan AMD Athlon 2000+, 480MB RAM ve GeForce4MX'ten ibaret 8 yaşındaki külüstür ruhunu teslim etti edecek. Önceden tekmeleyince titreyip kendine geliyordu ama artık o da yemiyor maalesef :P).
Toplayacağım bilgisayarı en az 5 yıl kullanmayı hedefliyorum. 5 yıl boyunca en güncel oyunları sürekli takip etmek gibi bir iddiam yok. Mesela, şimdi kullandığım bilgisayarı 2003'te aldım ve 1996-2004 yılları arasındaki oyunları oynuyorum ve şimdiye kadar şikayetim olmadı. Artık kısmetse 2004 sonrası oyunlardan başlayıp 2013 yılında çıkacak olanları da ucundan kıyısından oynayabilmeyi umuyorum (Allah'tan iddialı değilim yani :P). Oyunlar açısından (gerektiğinde yeni ekran kartı ekleyerek) bunu sağlayabilecek bir bilgisayar lazım bana.
Biraz araştırma yaparak makul görünen bir sistem oluşturdum fakat modellerin marka seçimleri konusunda en önemli kriterim fiyatları oldu. Bu da ne kadar sağlıklı bilemiyorum. Özellikle bu konuda yardımınıza ihtiyacım var. Parçalar arasında herhangi bir uyum sorunu olup olmadığı hakkında da bilgi verirseniz sevinirim. Hangi parçayı neden tercih ettiğimi aşağıda belirttim. Bunun oluşturmak istediğim sistemden neler beklediğim konusunda daha net fikir edinmenize yardımcı olabileceğini düşünüyorum.
Bütçem: 1100 - 1300TL
Satın almak istediğim bilgisayardan beklentilerimin öncelik sırası:
1- Photoshop CS5 ve grafik tabletle görüntü işleme,
2- 3D tasarım ve render (amatör/yarı profesyonel çalışmalar için). Bu bütçeyle bir Workstation performansı elde edilebileceği gibi bir yanılgım yok.
3- Güncel oyunları en yüksek ayarlarda olmasa da oynayabilme / 2 yıl sonrasının oyunlarını da çalıştırabilme (daha sonra bir ya da iki tane ekran kartı alarak).
Seçtiğim parçalar şunlar:
İşlemci, AMD Phenom II x6 1075T BE, Anakart, Sapphire 890GX (Radeon HD4290), Bellek, Kingston HyperX 8Gb(2x4Gb) 1600 MHz ya da (ALTIN MAKASSS)

- Herhangi bir monitör seçmedim. Çünkü, şu anda kullandığım monitör (PHILIPS 109S4 19") eski olmasına rağmen şimdilik ihtiyacımı karşılıyor. Ekran kartı bağlantısının eski olması (sanırım D-Sub) sizce bir sorun çıkarır mı?
Tabii çıkartır. İyi bir ekran kartı almışken bunu DVI üzerinden bağlamayarak tam performansını kullanmamış olursun. D-Sub'tan görüntü alamayacağın anlamına gelmiyor ama neden daha iyisi varken D-Sub'la yetinesin ki?

- İşlemci seçiminde Photoshop'un performansının frekans hızından ziyade çekirdek sayısıyla doğru orantılı olduğunu öğrenmem etkili oldu. Tabii bu durum aynı fiyat aralığındaki işlemciler için geçerli sanırım. Yani bütçemi aşmadan alabileceğim en iyi işlemcinin bu olduğunu düşündüm. İki alt model olan 1055T ile 0.2 Ghz'lik frekans farkı olmasına karşılık sadece 20 TL fiyat farkı olması bana makul geldi fakat en üst model olan 1100T ile 0.3 Ghz'lik frekans farkına karşılık 60 TL fark olması pek cazip gelmedi.
Bana sorarsan işlemcide çıkabildiğin kadar çık. Bilgisayarın motoru orası. Ne kadar kısarsan iş yaparken o kadar zorlanırsın.

- Şimdilik 2004 yılından sonra çıkmış oyunları oynatmaya yetecek bir ekran kartıyla idare edip kenara biraz daha para ayırınca yeni bir ekran kartı almayı planlıyorum. Şimdilik idare edebileceğini düşündüğüm bir ekran kartına sahip olduğu, güncel ekran kartlarını desteklediği ve fiyat olarak da uygun olduğu için anakart olarak 890GX'i seçtim. Tümleşik ekran kartına CrossfireX'le yeni bir tane eklemekten ziyade önce bir Radeon HD6850 almayı, biraz daha zaman geçince de aynı karttan ikinciyi CrossfireX'le birleştirmeyi düşünüyorum. Bu da beraberinde anakartta yeterli sayıda slot olup olmadığı sorusunu getiriyor. O konuda bir fikrim yok. Bir de Sapphire Radeon HD6850 fiyat/performans açısından iyi bir kart mı? CrossfireX durumunu da göz önüne alırsak yani, iyi midir?
Bence çok iyi bir kart. Anakartının üzerinde yeterli PCI-E X16 yuvası varda bütünleşik ekran kartıyla Crossfire yapmak mı? Herhalde bir ekran kartı almadan Photoshop falan çalıştırmayı düşünmüyorsun? Çünkü beni 5 yıl götürdün dediğin bir makineden bahsediyoruz ve buna upgrade'le harici ekran kartı takarım, arada bütünleşikle idare ederim gibi bir şey yok. Ekran kartı takmazsan makinen nekroz durumda kalır. O para senin cebinden çıkacak. Sonra ikinci bir ekran kartıyla Crossfire yapabilirsin.

- RAM konusunda tercihim sizin de Pazar Yeri'nde tavsiye ettiğiniz Kingston 8GB'den yana çünkü frekansı 1600MHz. Fakat bildiğim kadarıyla 8 serisi AMD anakartlar resmi olarak bu frekansı desteklemiyor ama yine de sorunsuz çalışıyor. Bu resmi olarak desteklememe meselesi kafama takıldı açıkçası. Sizce ileride bir sıkıntı çıkarır mı? Bir de yüksek frekansın yüksek ısı sorunu var. Seçtiğim kasanın fanları belleğin ısısını kontrol altında tutabilir mi, yoksa bellek için de ayrı bir soğutucu mu gerekir? Eğer ayrı bir soğutucu almam gerekecekse mecburen 1333 MHz'e çark edeceğim. Tabi ona soğutucu gerekir mi o ayrı konu. Bu arada şeytan dürtüyor bir yandan, "Sen buna bi 8 Gb daha takarsın ilerde koçummmm! (Töööbe töööbe!) diye. Anakartta dört tane RAM slotu varsa olabilir aslında değil mi? Çok mu şey istiyorum:P
Öncelikle anakart 1600 MHz'e kadar RAM destekliyor. İkincisi bu ısı ne olursa olsun ikinci bir fan'a gerek duyacak kadar yukarılara çıkmaz. 5 yıllık bir makine diyorsan seni 16 GB ancak kurtarır ki zaten anakartında en fazla bunu destekliyor.

- Overclock yapmayacağım. Overclock yapmayacak olmam beni CPU soğutucu almaktan kurtarır mı?
Yok öyle bir şey. Fan'sız CPU çalışmaz. Ben sorunu fazladan bir soğutucu gerekir mi diye sorduğunu düşünüyorum. Evet kurtarır.

- Sabit disk üstüne şimdilik fazla kafa yormadım (Kısacası, Pazar Yeri'nden kopyala yapıştır :P). Fiyatları daha makul seviyeye gelince Windows ve Photoshop'u yükleyeceğim bir SSD sabit disk almayı düşünüyorum. Öğrendiğim kadarıyla, okuma ve yazma işlemleri için iki farklı fiziksel diskin olması ciddi hızlanma sağlıyor çalışırken. Bu durum özellikle render alırken geçerli. Ayrıca SSD mekanik parça içermediği için, uygulamaların ve işletim sisteminin çalışma hızına ciddi katkısı olduğunu duydum.
Doğru. İşletim sistemini SSD'ye kurarsan bilgisayarının açılışını da hızlandırırsın.

- Güç kaynağı seçimini ileride yapmayı düşündüğüm upgrade'i de hesaba katarak yaptım. Hesabımda kullandığım formül şu: 170 W + CPU TDP + GPU TDP. Bu formülü bir bilgisayar dergisindeki güç kaynaklarıyla ilgili yazıda okudum. Dediğine göre kaba da olsa yaklaşık bir sonuç veriyormuş bu formül. O formülle hesaplayınca 170 + 125 + 250 = 545 W ediyor. Geriye de 45 W kalıyor. Ama o hesap pek de doğru olmayabilir. Görelim: (ALTIN MAKASSSSS)
Hesaplama formülünü nerede okuduysan doğru yazmışlar çünkü bunlar zaten kasada en çok güç tüketen donanım parçaları.

Diğer parçalar için geriye 225W kalıyor. Açıkçası pek anlamıyorum şu güç tüketim hesabından. Hele bir de işlemci soğutucu vb. parça lazım olursa yandık! İşi bozarsa bu güç kaynağı meselesi bozacak. Ne dersiniz, kurtarır mı 600Watt'lık güç kaynağı upgrade'le elde etmek istediğim sistemi?
Kurtarır ama ileride Crossfire yapacaksan güç hesabını tekrar yap. Kaç tane sabit disk taktığını da hesaba kat.
Şayet kurtarırsa, 600Watt'lık USP içeren Racer Acrylic kasa, 3 fanıyla birlikte 500Watt'lık güç kaynağını ve kasayı ayrı ayrı satın almaktan daha ucuza gelecek;) Ne demişler, umut fakirin ekmeği :P Tabii o 3 fanın ne kadar ses çıkaracağı da ayrı mesele. Bilgisayarımın çalıştığını bile hissetmeyeceğim kadar sessiz çalışmasını beklemiyorum tabii ama körüklü otobüsteymişim gibi hissetmek de istemem açıkçası.

Neyse efendim, ben daha fazla gevezelik etmeyeyim, artık bir 8 sene sonra bir sonraki sistemimi kurarken görüşürüz:P
Tolgay Palaska

Tolgay öyle bir elektronik posta yazmışsın ki içerisinde binlerce soru var. Bu sorular herkesin aklında olabileceğinden cevapları mektubunun içerisine yazdım. Çok keyifli bir e-posta gönderdiğin için ayrıca teşekkür ederim. Dilerim cevaplarım seni tatmin eder. Verdiğin bazı tablolar çok uzun olduğundan kırpmak zorunda kaldım. Bir de 8 yıl bu makine tabii ki seni kurtarmayacaktır. Ben en fazla 2 yılda bir parça değiştiriyorum. Bu ay Tolgay sayesinde herhalde bir çoğunuzun aklından geçenlere de cevap verebilmişizdir. Önümüzdeki aya çok keyifli şeyler hazırlıyoruz. Elektronik güvercinleriniz donanim@oyungezer.com.tr'de iyi yemlenir, iyi bakılır siz merak etmeyin.

BURAK AKMENEK
akmenek@oyungezer.com.tr

BENİM GÜZEL PIPBOY'UM

9 EYLÜL

Güm güm inletiyor


Ses Sistemi

Bizim ofiste genelde DJ'liği Volkan yapar. Bangır bangır Iron Maiden da çalar, daha sert gruplara da çıkar daha dinlendirici tonlara da düşer. Ama özellikle davulların önde olduğu parçalarda ondan gelen basları dinlemek büyük keyiftir. İşte Edifier M3300SF, böyle basları sevenler için yapılmış. Zaten subwoofer'ın yan tarafına bakınca bunu anlayabiliyorsunuz. 2 uydu ve bir subwoofer'dan oluşan ürünün malzeme kalitesi yüksek. Tabii ki subwoofer ahşaptan yapılmış. Hoparlör, beraberinde gelen bir kablolu kumandayla kullanılabiliyor. Burada ses açma kapatma ve sessize alma tuşları bulunuyor. Kumanda üzerinde AUX girişi de unutulmamış. Subwoofer'ın arkasında bas seviyesi için ayrı bir düğme bulunuyor.

Ses sisteminin testini Manowar'la yaptık. Burada komşularımıza gösterdikleri anlayıştan dolayı teşekkür ediyoruz çünkü bu küçük ama güçlü sistem yeri göğü inletti. Kablolarının uzunluğu sayesinde uydularını da masanızda kolayca yerleştirebildiğiniz Edifier M3300SF'nin ses performansından çok memnun kaldık. Üstelik gayet şık görünüyor. Fiyatı 81$+KDV.

Güçlü bas # şık tasarım

POSTED @ 16:21 / 4 yorum

Nvidia **Tegra** işlemcileriyle çok yüksek performans gösteriyor. **Tegra**'nın geleceği de çok parlak görünüyor.

10 EYLÜL

Bunsuz bir yol düşünemiyorum

Birkaç aydır bu ürünü test ediyorum ve artık sizlerle paylaşma vakti geldi: Jabra Cruiser 2'den bahsediyorum. Bu araç hoparlörü artık hayatımın öyle bir parçası oldu ki onsuz yola çıkmayı düşünemiyorum. Arkasındaki kıskaç ile güneşliğe tutturduğunuz bu aleti Bluetooth üzerinden telefonunuza tanıtıyorsunuz. İlk tanıtıldığında tüm kontaklarınızı kendisine kopyalıyor ve böylece birisi sizi aradığında ismiyle anons ediyor. Dilerseniz ikinci bir telefonu da tanıtabiliyorsunuz. İşte hepsi bu kadar. Ondan sonra birisi sizi aradığında ortasında duran telefon tuşuna basıp açıyorsunuz o kadar. Ürün tam önünüzde durduğundan sesinizi gayet başarılı bir şekilde alıyor ve karşı tarafa iletiyor. Ses ayar tuşlarıyla sesi açıp kapatabiliyorsunuz. Örneğin camınız açıksa ve trafik durmuşsa dışarıdan duyulmasın diye ben sesi azaltıyorum. Çünkü sizi birisi aradığında tabii ki aracın içerisindeki herkes ve etrafta kim varsa konuşmaları duyuyor. Ama bu aletin en büyük avantajı kulağınıza bir şey takmak zorunda bırakmadan konuşmanızı sağlaması. Üstelik onu kapatmayı unuttuysanız bir süre sonra kapanıp pilini koruyor. Tek yaptığınız arabaya bindiğinizde açmak o kadar. Dilerseniz beraberinde gelen araç şarjıyla şarj edebilirsiniz. Ama ürünü tam iki aydır kullanıyorum ve henüz bir defa bile şarj etmedim. Hem şık, hem kullanışlı, hem de pratik. Arabanızın radyosuna bağlayıp konuşmaları ve müziğinizi oraya alabildiğinizi de söylemeliyim ama bu özelliğini kullanmaya hiç ihtiyaç duymadım. Fiyatı KDV dahil 199 TL.



Araç Hoparlörü

Uzun pil ömrü # kolay kullanım

POSTED @ 16:21 / 4 yorum

12 EYLÜL

Macera ekipmanlarımız artık tamam

Gamescom'daki iki OGZ timinin de rahat çekim yapabilmesi için bize bir kamera lazımdı. Yakın çekimlerde ve röportajlarda konuşmaların çevrenin gürültüsünde kaybolmaması için de mikrofon girişi gerekiyordu. Ayrıca bilgisayara kolay aktarım yapmak, Full HD video çekmek ve pratik bir kullanım da istedik. Çok şey istediğimizi sanmayın. Zira Sony bize HDR-XR160E'yi gönderdiğinde istediğimiz tüm özellikler mevcuttu. Sinan'ın Call of Duty XP macerasında da kullandığı HDR-XR160E, sizin de fark edebileceğiniz gibi, hareketli çekimlerde oldukça iyi sonuçlar veriyor ve geniş açılı Sony G objektifiyle çekimler daha ferah bir alanı kapsıyor. Düşük ışıkta kaliteli ve daha az parazitli görüntüler elde etmek, HDR-XR160E'de Exmor R CMOS sensörü ile sağlanmış durumda. Üzerinde bulunan mikrofonu 5.1 kanal kayıt yapmanızı sağlarken, sistemi sayesinde rüzgar gürültüsünden de oldukça az etkileniyor. İsterseniz mini mikrofon girişine ayrı bir mikrofon takarak stereo ses kaydı da alabilirsiniz. Girişlerden bahsetmişken, kamerayı direkt bir bilgisayara bağlamanızı sağlayan sabit bir USB fişi var ki bu özellikle çektiğiniz videoyu veya resimleri doğrudan bilgisayarınıza aktarmanıza veya içindeki programla düzenleyip, uyumlu bir DVD yazıcısıyla diske kaydedebilmenize olanak sağlıyor. Tabii ki kamerayı USB portu üzerinden şarj da edebilirsiniz. Çıkış olarak HDMI, kompozit ve USB portu var. Ekranı dokunmatik ancak telefonlardaki gibi çok hassas bir ekran beklemeyin. Video ve fotoğraflarınızı highlight özelliği ile direkt kamera üzerinde birleştirip, arkasına isterseniz müzik de ekleyebilirsiniz. Bu kadar özelliği bol bol kullanmak isteyeceğiniz için 160GB disk ile gelen HDR-XR160E oldukça kullanışlı bir kamera. Fiyatıysa 1485 TL. ***-Ozan***

Video Kamera


Kompakt # El stüdyosu # Hafif

POSTED @ 13:21 / 4 yorum

IP Telefon


18 EYLÜL

Keşke tüm evler bunlarla dolsa

Uzun zamandır böyle bir ürünü test etmeyi planlıyordum, kısmet bu sayıyaymış. Test için ürünü ithal eden firma Ekotel'den iki adet istedim. Ozan'la beraber telefonları kurup ayarlarını yaparken resmen ilkokul çocukları gibi eğleniyorduk. Yealink IP Video Phone VP-2009 kodlu bu alet çok kısaca şu işi yapıyor: Bu telefonu ethernet girişinden bilgisayarınıza bağlıyorsunuz. Daha sonra kurmuş olduğunuz VOIP sunucusuna bağlanıyorsunuz ve artık internetten aranabileceğiniz bir telefonunuz oluyor. Aynı sunucuya bağlanabilen herkes sizi bu telefondan arayabiliyor ve görüntülü olarak görüşebiliyorsunuz. Tabii telefonu direkt olarak duvardaki bir ethernet girişine de bağlayabilirsiniz çünkü malumunuz, her masaüstünde çift ethernet yok ve bu işi yapmak için bilgisayar kullanacaksanız, ethernet portu dolduğundan onu internete kablosuz olarak bağlamak zorunda kalıyorsunuz.

Gelelim 7"lik dokunmatik ekranı olan bu aletle yapabildiklerinize. Görüntülü konuşmanızı D-Sub'dan harici bir kaynağa verebilir, kart okuyucusu ve USB yuvasından veri alabilirsiniz. Ürünün zaten kendi dahili hafızası var. Video ve ses dosyalarını oynatabilmenin yanı sıra fotoğraf çerçevesi olarak kullanabilirsiniz. Tabii ki kulaklık ve hoparlör takabildiğinizi de ekleyelim. Biz test ederken çok eğlendik. Eğer şirketinizde böyle bir olanak varsa bence edinin. Fiyatı 398$+KDV.



Görüntülü # pratik # eğlenceli

POSTED @ 17:42 / 5 yorum

Bir farenin üzerine 35 tane **fonksiyon** tuşu konulduğunda dünyanın en iyi oyun faresi olmuyor. İki taneyle de harikalar yaratabilirsiniz.

Windows 8'i kurcuklamak için merakla bekliyoruz. Beta sürümü bile şimdiden aklımızı almış durumda.

20 EYLÜL

Söyle bana Flyer kanatların nerede

HTC Flyer, kapasitif kalemi ile oldukça farklı ve eğlenceli bir özelliğe sahip. Sadece kalemle açılan, bu şekilde yanlışlıkla parmak dokunuşlarında aktif olmayan Scribble özelliğiyle çektiğiniz bir fotoğrafın, bir web sayfasının veya bir dokümanın üzerinde notlarınızı alıp, çizim yapabiliyorsunuz. Tabii bunu bir ekran görüntüsü alarak yaptığından orijinal içerikten farklı kaydedebiliyorsunuz. Ayrıca "Not Defteri" uygulamasıyla yazı yazıp, üzerine fotoğraf ekleyip, kalemle bıyık çizip, attığınız "kötü karakter" kahkahalarının ses kaydını alabilir ve varsa Evernote hesabınıza senkronize edebilirsiniz. Ama bunu bir Wacom tablet gibi bir hassasiyetle yapabileceğinizi düşünmeyin. HTC Flyer'ı kime gösterdiysem bu özellikle içlerindeki sanatçıyı ortaya çıkarmaya çalıştı.

Gelelim fasülyenin faydalarına; HTC Flyer'ın 1280x600 çözünürlüğünde 7 inçlik ekranı ve 1.5GHz Qualcomm Snapdragon işlemcisi var. Ne yazık ki Android'in Gingerbread sürümünü kullanarak kendini akıllı telefon platformundan ayıramamış. Performans bakımından beni hiç yarı yolda bırakmadı. Arkasındaki 5MP kamerası pek başarılı değil, ön tarafındaki 1.3MP kamerası da video görüşme için yeterli denilebilir. Hoparlörlerin ses kalitesi tatmin etmenin ötesine geçemiyor. Ekranıysa gerçekten çok iyi bir görüntü kalitesi sunuyor. 7 inçlik bir ekranda akıcı ve temiz görüntüler seyretmek oldukça keyifli. Bu özelliği bile başlı başına satın almak için önemli bir faktör. Kapak parçaları beyaz plastik, gövdesi fırçalanmış alüminyum HTC Flyer ince olma uğraşına girmemiş olsa da kolay taşınabilirliği ve uzun pil ömrüyle göz dolduruyor. Sadece Wi-Fi'lı modeli 1.400TL, Wi-Fi + 3G'li modeli 1.600TL civarında fiyatı ile satın almada son anda biraz şüpheye düşürmesi dışında söyledikleri gibi Android Honeycomb sürümüne geçerlerse başarılı olacak bir ürün.



Aliminyum # Kapasitif Kalem # 7 inç ekran

POSTED @ 11:11 / 6 yorum

25 EYLÜL

Netbook'umsu tablet PC

Açıkçası Asus Slider ilk duyurulduğunda bu ürüne bir klavye konulduğu için sevinmiştim. Çünkü tablet PC'lerin camına vura vura yazı yazmaktan ve tuşları hissetmemekten pek hoşlanmıyorum. Fakat ürünü bu kadar kalınlaştıracağını ve ağırlaştıracağını hesap etmemiştim. Daha ince bir klavye bekliyordum. Eskinin ekranı döndürülerek kapatılan tablet PC'leri geldi aklıma. Bu kez klavye katlanıp PC'nin arkasına saklanıveriyor. Asus'un klavyesi dar bir alana yayılarak yerleştiriliş ayrık tuşlardan oluşuyor ve bu ayrık yapı sayesinde kolayca yazı yazabiliyorsunuz. Touchpad'e yer kalmamış ama zaten tablet PC kullandığınızdan o kısmı da ekrana dokunarak halledebiliyorsunuz. Yalnız ürün ağırlaştığından tablet PC'nin en büyük avantajlarından birisini yitirmiş. Elinizde tutup iş yapmaya ya da oyun oynayamaya kalktığınızda daha çabuk yoruluyorsunuz. Nvidia Tegra 2 işlemcisi ve 1GB RAM'i sayesinde çalıştıramayacağı uygulama veya oynatamayacağı Full HD video bulunmayan tabletin performans açısından hiçbir sorunu yok. USB, HDMI ve Bluetooth bağlantılarıyla oldukça işinizi görüyor. Eğer tablet PC'mde çalışmak da istiyorum derseniz buna bir göz atmanızda fayda var. Fiyatı 16GB için 549$+KDV, 32GB içinse 699$+KDV.



Klavyeli # kalın # şık

POSTED @ 16:21 / 4 yorum

Samsung Electronics, herhangi bir cep telefonuyla anında ücretsiz mobil iletişim kurma olanağı sağlayan servisi ChatON'un lansmanını gerçekleştirdi. **ChatON,** Samsung'un belli başlı tüm telefon platformlarında çalışan küresel mobil iletişim hizmeti olma özelliği taşıyor. **Servis**, çoklu platformlarda çalışma özelliği sayesinde tüketicilerin arkadaşları ve aileleriyle cihaz platformu ne olursa olsun anında metin, görüntü, el yazısıyla alınmış **notlar** ve video paylaşmasını mümkün kılıyor. Kullanıcılar grup sohbeti yapabiliyor, eğer kullanıcı bir ağa bağlanırsa cep telefonu ve PC arasında kolayca içerik ve konuşma olanağı sağlıyor. Etrafta bu kadar program varken Samsung'un bu girişimi ne kadar başarılı olacak ve yayılacak göreceğiz ama artık tüm Samsung cihazlarında **ChatON**'un fabrika çıkışında yüklenmiş olduğunu görmek bizi şaşırtmayacak.

SAMSUNG

Sony, **SMP-N200** kodlu bir "network" medya oynatıcıyı piyasaya sürdü. On-demand ve online filmlerle HD ve 3D olarak yeni bir eğlence deneyimi vaat eden medya oynatıcı herhangi bir TV'yi Internet TV'ye dönüştürüyor. Kaçırdığınız TV programlarını yakalayan ürün, web tarayıcı kullanarak internette dolaşmanıza olanak sağlıyor. İzlediğiniz TV programı ya da filmleri Facebook ve Twitter'da anında paylaşabileceğiniz SMP-N200 Network Media Player, uyumlu cihazlarda 3D içeriği görüntüleme desteği de sunuyor. **Sony Tablet**, Android akıllı telefonlar ve iPhone için geliştirilen ücretsiz bir yazılım sayesinde bu ürünler SMP-**N200** uzaktan kumandası olarak da kullanılabiliyor. Sony tabletlerle uyumlu çalışan SMP-N200, tabletteki içeriği de oynatabiliyor. Bizim bildiğimiz Sony, her ürününü ötekiyle uyumlu hale getirme konusunda çok tutarlı davranır. Bu alet için de PSP'yi uzaktan kumanda olarak kullanabilirsek hiç şaşırmayacağız.



Genius, USB hoparlörler serisine SP-U150X stereo hoparlörü de ekledi. Yuvarlak hatlı üçgen tasarımı ve parlak siyah yüzeyi ile bilgisayarınızın yanında klasik bir görünüm sunan **SP-U150X,** Tak ve Dinle özelliği ile de kolay kullanım olanağı sağlıyor. Toplamda 4 watt ses çıkışına sahip olan hoparlör yeşil, sarı ve siyah renk seçeneklerine sahip olan renkli tasarımıyla dikkat çekiyor. 28 TL'lik fiyatıyla da sudan ucuz daha ne diyelim.



EKRAN DIŞI



ÖZLÜYORUZ SENİ ÇİÇEK KIZ

19 Ocak 1943'te Teksas'ın yakınlarındaki bir liman kenti olan Port Arthur'da dünyaya gelen Janis Joplin, çok küçük yaşlarda keşfetti içindeki sıra dışı ve sanatçı kişiliği. 20'li yaşların başında, etraftaki insanların bu uçarı ve hippi kızdan "rahatsız olmasından" ve onu dışlamasından dolayı San Francisco'ya kaçtı. Siyahların haklarını savunma hareketleri, okulu bitirip sıradan bir yaşam sürmek ve müzik yapmak gelgitleri, ruhsal çöküntüler, blues ve hippilerle geçen yılların ardından 1969'da Woodstock tozunu yutarken buldu kendini.

Kısacık ömründe kocaman bir hayat yaşadı Janis Joplin. 4 Ekim 1970'te, henüz 27 yaşındayken soğuk bir otel odasında kendi soğuk ve sıkıcı gerçekliğini terk etmeyi seçti ve hayata gözlerini yumdu. Kim bilir, belki Tanrı da blues hayranıydı.

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER

Filmekimi 2011

SİNEFİLLERİN MÜBAREK AYI GELDİ ÇATTI

Bu yıl onuncusu düzenlenen **Filmekimi**, ilk kez İstanbul dışına çıkarak sinema severlerle buluşmaya hazırlanıyor. Geç kalmış bu harekete dahil olan illerse Bursa, İzmir, Trabzon, Diyarbakır ve Konya. Bilet fiyatları her ile göre değişiklik gösteriyor ki gelir seviyesine göre düzenlendiği için şık bir hareket olmuş.



Film programı, geçen yıla göre daha dolgun diyebiliriz. Lars von Trier'in son filmi **Melancholia**, Soderbergh'ün **Cotagion**, Cronenberg'ün **A Dangerous Method**, İran'da 20 yıl film çekmesi yasaklanan değerli yönetmen Cafer Panahi'nin **"This is not a film"**, Gus Van Sant'ın **Restless** filmleri göze ilk çarpanlardan.

Siz bu satırları okurken bir 10 film daha programa ilave edilmiş olacak ve film sayısı 40'a çıkarılacak. İstanbul'da yine dört farklı sinemada bu filmler sergilenecek. İstanbul bilet fiyatlarına baktığımız zaman hafta içi öğrencinin yüzü gülse de geri kalan sinema severler umduğunu bulamayacak. Çünkü normal bir sinema filminden daha fazla ücret talep ediyor İKSV bu sene de.

Favori filmler dışında öneri filmler isterseniz ilk tavsiyem Na Nong-Jin'in **Ölüm Denizi** adlı filmi olacaktır. Kendisini 2009'daki Chaser / Takipçi filmiyle tanımıştık. Güney Kore'nin yeni yeteneklerinden olan Hong-Jin bu filmiyle de oldukça ses getirmeye hazırlanıyor. İkinci olarak **Artist**'i öneririm. Tamamen siyah-beyaz ve sessiz olan bu film, günümüze göre oldukça cesur. Zaten bir de Oscar'ı var. Son olarak da **Jane Eyre** diyorum. Festivalden önce izledim ve gördüm ki en başarılı Jane Eyre uyarlaması olmuş. Sinemada ağlamayı dert etmeyenler kaçırmasın. -**Volkan**



Starcraft - The Dark Templar Saga Üçlemesi

HER ŞEYİ BİLDİĞİNİZİ ZANNETMEYİN

Şimdiye kadar oyunların "yan sanayi" ürünlerine hep mesafeli oldum. Nedeni belli: Oyun yapımcısının düzgün bir şekilde kurguladığı evreni, sevenlerinden biraz daha para yontmak için üçüncü sınıf kitap, çizgi roman ve filmlerle berbat etmeleri hoşuma gitmiyor. Ama bundan 1 yıl önce yazdığım Starcraft - Dark Templar üçlemesinin ilk kitabı bu fikrimi tamamen değiştirdi. Kitabı size öve öve bitirememiştim, ancak Türkiye'de ikinci ve üçüncü kitapları da bulamamıştım. Heart of the Swarm için ABD'ye gittiğimde nihayet buldum ve artık şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki zihninizdeki Starcraft evrenini tamamlamak istiyorsanız, bu üçlemeyi okumadığınızda çok eksik kalırsınız. Şöyle söyleyeyim; kafamdaki oyun evrenini Starcraft 1 ve 2 %80 kurguladıysa, bu üçleme de kalan %20'yi tamamlamıştır.



Normalde oyun yan ürünlerinde bulunmayan bir ustalıkla yazılmış bu kitaplar. Bunun sebebi, Ravenloft evreninin usta yazarı Christie Golden tarafından kaleme alınmış olmaları. Ama bu kadar büyük bir ustalıkla ve resmen detaya gösterilen aşkla yazılmış olması için, Christie'nin senden benden daha fazla Starcraft evrenine ve "lore"una hakim olması gerekir. Belki de öyledir. Resmen saygı duydum.

Üçleme tanıdığımız karakterleri yan karakterler olarak önümüze çıkartıyor. Başroldeyse arkeolog Jacob Ramsey var. Arcturuc Mengsk'in sanat ve tarih aşığı oğlu Valerian Mengsk tarafından bir Xelnaga harabesini araştırması için tutulan Jacob'ın başına gelenler, bizi Aiur Protoss'larının ve Dark Protoss'ların geçmişini mükemmel bir şekilde anlatan olaylar zincirine sokuyor. Güzel ama bir katil olan Ghost Romemary Dahl'in ve beklenmedik bir "varlığın" daha katılmasıyla, aklınıza hayalinize gelmeyecek bir yön alan olaylar, son yıllarda okuduğum en sinematik bilimkurgu üçlemesine dönüştürüyor kitapları. Okurken bazı yerlerde epik bir savaşın içinde, bazense korkunç bir karanlığın ortasında yapayalnız hissediyorsunuz kendinizi.

Son sözüm; şu veya bu şekilde Dark Templar üçlemesini mutlaka edinin ve okuyun. Starcraft hayranı olmasanız bile. -**Sinan**

Hediyelerimiz Var

Tiglon'un Noel Baba'sı Sercan bu ay ziyaretimize hançeri ve kapüşonlu peleriniyle geldi. Kendisini şöyle bir süzüp, "bu sıcakta pelerin mi giyilir, geç bi' soluklan, bi' su iç" diyerek kenara oturttuğumuzda niyetini belli etti. Bu ay internet sitemizdeki (www.oyungezer.com.tr) sorumuzu doğru yanıtlayan 3 okuyucumuz geçtiğimiz mayıs ayında vizyona giren Priest filminin DVD'sini, 3 şanslı okuyucumuz da Priest tişörtü kazanacak. Acele edin; tişörtler çok güzel, her an el koyabilirim bir tanesine.



Red State

TANRI'YLA BİR DAHA HİÇ KONUŞMAYACAĞIM

Arkadaşımın kâh sırtını dinleyerek, kâh kollarını çimdikleyerek sonuna kadar ancak gelebildiğim korku filmlerini izledikten sonra geceleri mutfağa, banyoya giderken karanlığın içinde koşuşan şekiller görmeye başlamayayım diye hep aynı taktiği uyguluyorum. "Hay tabansız fare" diyen içsesimi duyduktan sonra kendime "ne değişti" diye soruyorum, "yani dün yoktular da bu filmi izledikten sonra mı peydah oldular?" Fakat çoğu zaman işe yarayan bu fazla akılcı teselli *Red State*'i izledikten sonra işe yaramadı. Çünkü; 1) *Red State* bildiğiniz anlamda bir korku filmi değil, 2)Konu edindiği sebepsiz nefretin filmden önce de, şimdi de var olduğunu bilmek daha korkutucu.

Netten tanıştıkları bir kadınla grup seks yapmak üzere yola çıkmaya hazırlanan üç sersem ergenin konuşmalarıyla açılan film, *Hostel*'i andıran bir açılış yapsa da neyse ki *Hostel*vari bir iğrençliğe sapmayarak daha büyük ve sahici bir korkuya doğru yuvarlanıyor. İlaçlı içkiler marifetiyle bayıltılan üç arkadaş ayıldıklarında kendilerini köktendinci bir grubun kilisesinde infaz edilmek üzere buluyorlar. Buraya kadar anlattıklarım tipik bir korku filmi başlangıcı gibi görünmesine rağmen, *Red State* türün hiçbir klişesini kullanmadığı gibi, keskin dönüşlerle dolu hikâyesi de bitene değin tahmin edilemezliğini koruyor. Eşcinsel düşmanı bir grup olan Westboro Baptist Kilisesi'nden esintiler taşıyan *Red State*'in beni en çok etkileyen yanı kurbanların da, onları kurtarmaya gelen polislerin de -en nihayetinde insan oldukları için- arzu ettiğimiz kadar masum olmadıklarını göstermesi oldu. Gerçi bu taraf tutmama doğruluğu yüzünden filmin sonunun biraz gevşek kalmış olduğunu düşünsem de, bu aralar giderek daha çok kendini duyuran "bizden olmayan yaşamasın" öfkesini tüm akıldışı korkutuculuğu ve yabancılaştırıcılığıyla canlandırabildiği için bile çok çok başarılı bir film *RedState*. Filmin beni en çok sarsan sahnesi, *Red State*'in bahsettiğim bu yanını gösterir cinsten; bir adam eşcinsel olduğu gerekçesiyle akla hayale sığmaz bir biçimde öldürülürken, bir başka kurban bağırıyor: "Ben eşcinsel değilim, ben eşcinsel değilim!" **-B. Emre**



Kasabian - Velociraptor!

HIZLI, YIRTICI, DAĞINIK DELİ KAFA

Sevdiğim grupların yeni albümleri söz konusu olduğunda temkinli gitmeyi seviyorum. Şarkıları hızla çözmeye çalışmak, üzerine konuşmak, yazmak, hemen hayatımda bir yere oturtmaya heveslenmek yalan geliyor, yalan değilse de zorlama diyeyim. Ama istisnalar var, doğru zamanda çıkan albümler mesela… Mesela Velociraptor! (O ünlem bana değil, albümün ismine ait.)

Her şeyin baygın bir havada varolmaya çalıştığı, hayatın kesatlaştığı, sonbahar melankolisinin iyice ruhuma işlemeye başladığı ve beni fazlasıyla sıkıcı bir insana dönüştürmeye niyetlendiği noktada Velociraptor!'a çarpmak, onun etkisine girmek pek bir iyi geldi. Kasabian'ı ikinci albümüyle takibe almış, üçüncüsüyle Last.Fm'imde "hall of fame" listesine dahil etmiş ve dördüncü albümün ilk single'ı *Switchblade Smiles*'dan beri de gün sayar olmuştum. Çok da iyi, güzel yapmışım. Velociraptor!, tıpkı ismi gibi ortalığı karıştıran bir albüm. Grup, Kasabian olarak varlığını aynen korurken bir yandan da The Last Shadow Puppets'tan, Arctic Monkeys'den, Beatles'dan, Air'dan, These New Puritans'dan sesler eklemiş kendine. Ağzı kalabalık, hiç susmayan ama boş da konuşmayan insanlar gibi, ruh hali gidip geliyor ama kendini dinletmeyi başarıyor. Tutarlı mı? Hayır. Ama sürprizli, sürükleyici.

Albümün ilk iki videosu *Switchblade Smiles* ve *Days Are Forgotten* için çekildi, ikisi de nefis şarkılar. Fakat bir de *La Fée Verte* (Yeşil Peri, nam-ı diğer Absinthe) var ki sanırım sözleriyle taşlara, melodisiyle kulaklara kazınacak ilk şarkı bu olacak. Tabii hâlâ karşımızdaki grup Kasabian, yani bir Çiftlikpark dolusu insandan fazlasının ilgisini çekmesini beklemiyoruz (konsere gelsinler) ama "ne'n var kuzum, bu ne enerji?" sorusunun gizli cevabı olarak çevrenizdeki pek çok insanın radarına girmeye aday bir yerdeler yine. Dinleyin, dinletmeyin! (Bu ünlem bana ait ve Velociraptor!'a hediye ediyorum.) **-Serpil**





Echoes of War

SAVAŞIN YANKILARINA KULAK VERİN

Blizzard oyunlarının atmosferi çok güçlü diye tekrar edip duruyoruz ya hani; atmosferin o kadar çarpıcı olmasındaki payda hiç de azımsanmayacak bir yüzde şüphesiz ki müziklere ait. Hangi Blizzard oyununu oynarsanız oynayın, müzikler bir şekilde aklınızın köşesindeki yerini alıyor. Echoes of War da Blizzard tarihindeki en çarpıcı ve unutulmaz müziklerin bir araya getirilip, orkestra eşliğinde baştan çalındığı müthiş bir albüm. Hatta öyle müthiş ki, Starcraft 1'deki Terran müziğini ilk dinlediğim anda yaşadığım nostalji ve hayranlık hislerini tarif etmem gerçekten çok zor. İşin güzel yanıysa albümün Starcraft 1 ile sınırlı kalmaması. İçinde Warcraft III'ten müzikler de var, Diablo II'den de, Starcraft II'den de... Hatta Diablo III'e ait "The Last Angel" adlı Japonca bir şarkı bile var bonus olarak. Paraya kıyıp getirteceğim derseniz, kutunun içinden çıkacak tonla ıvır zıvır, artbook, yapım aşaması dvd'si gibi materyalleri saymıyorum bile! Blizzard oyunlarının müziklerine hayransanız bu albümü edinmeniz şart. Yıllardır çevirip çevirip dinlediğim halde neden daha önce bahsetmemiş olduğuma şaşıyorum açıkçası. **-Can**





Midnight in Paris

PARİS... SONSUZA DEK

Çekimlerin tamamlanması, Türkiye'de vizyona girmesi derken uzun zamandır beklediğim bir filmdi Midnight in Paris. 10 Haziran'da Amerika'da vizyona giren film -bir erteleme olmazsa- nihayet 30 Eylül'de Türkiye'de vizyona girmiş olacak.

İş için Paris'e giden nişanlı bir çiftin hikâyesi anlatılıyor Midnight in Paris'te. Farklılıklarını, uyumsuzluklarını ve anlaşmazlıklarını keşfediyorlar hikâye boyunca. Ve tabii ki erkek karakter olan Gil'in "altın yıllar" diye nitelendirdiği dilimde geçen bir zaman yolcuğu da eşlik ediyor hikâyeye. Ernest Hemingway, Salvador Dali, Pablo Picasso ve Luis Bunuel gibi isimler bu fantastik yolculukta karşımıza çıkacak isimlerden sadece birkaçı. Match Point ile Londra'ya, Vicky Cristina Barcelona ile Barselona'ya aşık eden Woody Allen bakalım Midnight in Paris'i izledikten sonra, zaten ezeli bir aşk yaşadığım Paris ile ilişkimi ne şekilde değiştirecek. **-Damla**





Flashpoint ve 52 Yeni Çizgi Roman

DC BAŞA SARIYOR

Çizgi roman dünyasına girmek zor iş arkadaş. Yıllardır gözüm korkuyordu, bu yıl bir anda korkumu yenip daldım tam orta yerine. Uzun süreli bir takipçi değilim sizin anlayacağınız, ama serilerin sıfırlanmasının nasıl bir şey olduğunu daha iyi anlıyorum şimdi.

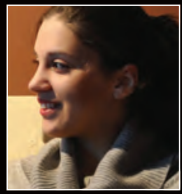
Bu ay DC, var olan tüm serilerinin sonunu getiriyor ve Batman, Superman, Green Lantern, Justice League gibi isimlerini oldukça iyi bildiklerimizi de içeren 52 adet seriye birinci sayılarından tekrar başlıyor. Bu ne demek oluyor peki? Her karakterin ortaya çıkış hikâyesi baştan yazılıyor, duruma göre güçlerini elde ettikleri şartlarda ufak değişiklikler yapılıyor, belki karakterin kimliği ve neyin nesi olduğu yeniden oluşturuluyor. Bu yüzden de meraklı ve bu dünyaya girmeye hevesli okuyucular için yeni bir başlangıç noktası yaratılmış oluyor serilere. Tabii bizim gibi bilgiye aç olanlarsa elbet dönüp eskileri okuyacak; bu yüzden de kafasını biraz daha karıştırmaya mahkum kalacak.

Öyle ya da böyle, DC'nin evrenlerindeki köklü bir değişikliğe mutlaka bir olay sebep olmak zorunda. Yazarlar yarattıkları karakterlere istedikleri her şeyi yaptırabilen tanrılar olabilir; ancak okuyucuların hepsi "neden?" sorusunu sorma hakkına sahip. Dolayısıyla şu anda işlenmekte olan Flash'ın başını çektiği Flashpoint hikâyesi, bu büyük olayın gerçekleşmekte olduğu serinin ta kendisi. Flash'ın ezeli rakiplerinden Reverse-Flash'ın zamanda yaptığı bir değişiklik yüzünden, tanıdığımız tüm karakterleri artık tanıyamadığımız alternatif bir zaman dilimine geçiren bu hikâye son bölümüne yaklaşmakta (hatta bu yazıyı okuduğunuzda son bölümü çıkmış olabilir). Bittiğindeyse bugüne kadar öğrendiğimiz her şeyin geçerliliğine elveda diyeceğimiz için herkes hazırlıklarını yapsa iyi olur. Eskiler artık son okuduklarını toparlasın, yeni başlayacaklarsa beyninde taze bilgilere yer açsın. **-Emre İ.**



İPEK CEVAHİR

The adventure of life goes on. -Star Driver



Sound Horizon

HİKÂYENİN NOTA HALİ

Sound Horizon'u nasıl anlatsam diye düşünüp duruyorum çok uzun bir süredir. Onları tek bir kalıba sokup "şudur" diye açıklamak gerçekten çok zor ama karmaşık da olsa bir yerden başlamam lazım sanırım.

Sound Horizon (Sanhora), yola amatör olarak çıkmış bir "fantasy band." Ekibin söz yazarı ve lideri Revo'nun yanında her albümde değişen başarılı seslendirme sanatçılarından anlatıcılarına, müzisyenlere, korolarına ve illüstratörüne kadar oldukça kalabalık bir ekipten oluşuyor. Arka planda diyaloglar ve ses efektleri eşliğinde söyledikleri şarkıların her biri de aslında başlı başına bir yapbozun parçaları gibi birleşen hikâyeler. Hikâyelerinde özgürlük ve esaret, korku ve cesaret, kader ve zaman, sevgi, beklemek ve kaybetmek, haksızlık ve intikam, yaşam ve ölüm, aydınlık ve karanlık gibi daha pek çok kavrama değinebiliyorlar ve bunları efsaneler, epik hikâyeler, imkânsız aşklar, özlem, kahramanlık, trajedi, lanet, intikam gibi temalarla bezeli fantastik hikâyeler halinde anlatıyorlar. Kimi zaman tanıdık gelen masalları ya da mitolojik alıntıları kendi hikâyeleriyle uzaktan birleştiriyorlar ya da tamamen bambaşka bir macerayı ele alıyorlar.





Şarkılar (hatta bazen albümler) arasındaki bağlantıları fark ettiğiniz anlar, Sanhora'nın kesinlikle en çekici yanlarından biri. Bir albümün ilk parçasını dinlediğinizde size anlatılan şeyleri anlamadığınız veya önemsemediğiniz anlar olabilir. Örneğin Märchen albümünden önce yayınlanan kısa bir "giriş" albümünde ilk parçada bahsedilen Elise, März ve bir cadı gibi. Albümdeki son parçaya geldiğinizde artık cadının kim olduğunu ve neden o hale geldiğini öğrenmiş olacaksınız. Asıl albüme geçtiğinizdeyse Elise ve März'ın dinlemekten kopamadığınız upuzun bir masalını dinleyeceksiniz.

Tüm bu hikâyelerin kimi zaman uzaktan da olsa bağlantılı olduğuna dair ufak bir gönderme, her şeyin bir şekilde bağlantılı olabileceği hissini uyandırsa da karakterlerin aslında kim olabileceği, onlara ne olmuş olabileceği, hatta bir hikâyedeki karakteri diğer hikâyede görüp görmediğimiz hakkında onlarca teori üretebiliriz. Fakat bu teorilerin birçoğu sadece düşünce olmaktan öteye gidemez çünkü Sanhora çalışmalarına devam ediyor. Gelecekte yeni albümlerle başka hikâyeler birbirine bağlanabilir veya her şey dinleyicinin anlayışına bırakılabilir. Sound Horizon'ı benim için eşsiz kılan da bu kadar yoruma açık olması belki de. Ancak keşfedebileceğiniz göndermeler sadece hikâyelerde geçmiyor. Detay sevenler bazı parçaları ikinci kez dinlediklerinde bu göndermeleri fark edebilirler ya da biraz araştırma yapınca gözlerinden kaçan ilginç şeyler öğrenebilirler.

Albümlerin isminde ve parçaların sözlerinde de birden çok anlam taşıyan göndermeler bulunabiliyor ki bunlar da fark etmeyi ve incelemeyi sevenlere dinledikçe farklı bir şey görme fırsatı doğuruyor. Örneğin "7. hikâye" olan Märchen albümü (2010), 7 temasını çeşitli şekillerde işliyor fakat o albümdeki Elise ve März'ın tanıştığı "giriş" albümünde 7 geçmesine rağmen bu kadar değinilmiyor. Ya da "6. hikâye" Moira'nın (2008) sonundaki bonus parçada 4.44.44'de hafifçe bir isim fısıldanıyormuş (4 rakamı Japonca'da "shi"dir. Farklı bir karakterle yazılmasına rağmen "ölüm" kelimesi de "shi"dir. 4'ün "ölüm" olarak kullanılması birçok yerde yapılan bir göndermedir). Aynı şekilde bu son parçanın toplam süresi 7.06 ya da kimilerine göre "666" (6 dakika 66 saniye). Revo'nun sürekli oynamayı sevdiği ve ortaya artık "millet tartışsın" diye attığını düşünmekten kendimi alamadığım detaylar bunlar.



Parçaları elbette büyük bir yüzdemiz altyazı yardımı olmadan anlayamayacak. Ben de SH'ı keşfeden birçok kişi gibi YouTube'daki altyazılı playlistlerden takip ederek hikâyeleri dinledim. Video klipleri kadar role-play yaptıkları konserleri de çok güzel.

Parçalarını (hikâyeleri) dinlemek istiyorsanız özellikle canlı konserlerinden takip etmenizi tavsiye ederim. Videoyu bir kenara, eğer altyazısı yoksa da çevirisini diğer kenara açıp sandığınızdan daha rahat takip edebilirsiniz. Bazı parçaları Japonya'da bazı oyunların tema parçaları olarak da kullanıldığı gibi, "Roman" albümü tamamen mangaya çevrilmiş mesela.

Evet, muhtemelen hepsini bir anda toplamaya çalışırsanız kafanız karışacak ama bir albümü başından itibaren oturup dinlediğinizde o kadar da dipsiz bir kuyu olmadığını göreceksiniz (kuyu göndermesini de yazıyı bitirirken fark ettim ve nefret ettim).





KURYE 11: SPACE INVADERS

SANAT ARTIK OYUNLAR İÇİN

"Oyunlar sanat mıdır?" tartışmaları devam ededursun, Kurye 11: Space Invaders festivali, bu sorunun cevabını çoktan verdi bile. Merak edenler için bu çok yönlü bir cevap oldu; sanatçısı, akademisyeni, eleştirmeni ve en önemlisi de oyuncusuyla meseleyi masaya yatırdık; ama önce sergiledik, sonra tartıştık ve pek tabii ki kurcaladık. 14-23 Eylül tarihleri arasında gerçekleşen festivalle aynı ada sahip olan sergi, adeta bir cazibe merkezi görevi gördü ve oyun ile sanatın buluşmasına tanık olmamızı sağladı. Oynadığımız oyunlardan türetilmiş birtakım "yeni oyunları" birer sanat eseri olarak görmek şüphesiz ilginç bir deneyimdi biz oyuncular için. Brody Condon'un Half-Life modifikasyonu Adam Killer ile alter-egolarımızı vurmak, Anita Fontaine'in The Sims 3 çıkışlı The Fontaines serisiyle aile çıkmazlarımızı hatırlamak veya Aram Bartholl'un first-person shooter gözlüğünden gerçek dünyaya bakmak (ve tabii ki nişan almak) kesinlikle günümüzü şenlendirdi. Bir yandan da artistik tepkimelere girmemizi tetikledi. Olay sadece sergi değildi elbette; film gösterimleri, sanatçı sunumları, seminerleri ve açılış partisiyle Space Invaders tam anlamıyla istila etti İstanbul'u. En has machinimalar, The Path ile yolumuzu değiştiren Tale of Tales ekibiyle avangart muhabbetler, anlatıcıbilimler bir olup seminerin tek oyun bilimcisine yüklenmeler, Journey ile uçuşa geçip The Game'de iniş takımlarını açmaya çalışmalar ve daha neler neler... Zaten birazdan iyice detaya gireceğiz ama uzun lafın kısası hem eğlendik hem de sanata dair ne varsa kafamızda güncelledik. İstanbul gibi yoğun bir sanat kavşağı artık yeni bir yöne sahip. Teşekkürler Kurye!

David Kaplan & Eric Zimmerman - Play

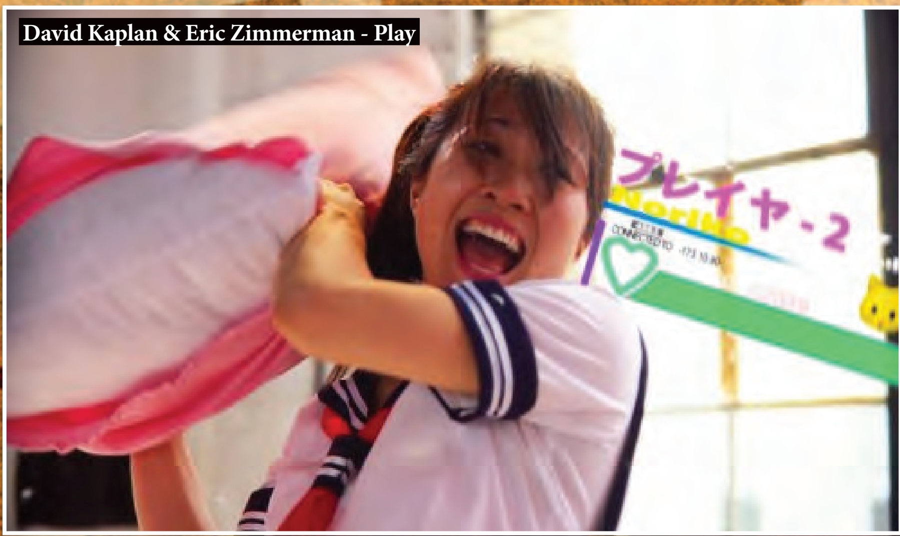
Ünlü bağımsız film yönetmeni David Kaplan ve oyun tasarımcısı Eric Zimmerman, Play adlı kısa filmlerinde günlük hayatın artık video oyunlarından ayırt edilemez hale geldiği bir gelecek kurguladı. 19 dakikalık film boyunca bir oyundan diğerine geçen bir karakteri takip ediyoruz ve üstelik ana karakterin oynadığı oyunlarda büründüğü karakterler dışında kim olduğuna dair hiçbir fikrimiz yok. Yakın ya da uzak bir gelecekte oynadığımız karakterlerden fazlası olmamamız mümkün mü? Ya da oyunların içinde sıkışıp kalmamız? Ya da zaten hayat bir oyun mu?

Kelly Goeller - Pixel İstanbul

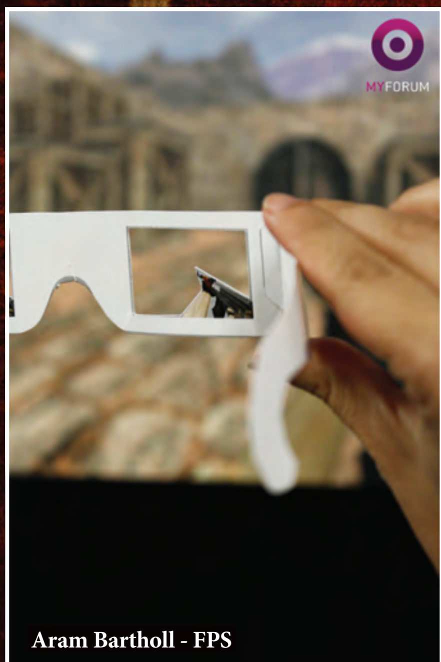
Kelly Goeller New York sokaklarındaki piksellerden oluşan su yerleştirmesiyle neredeyse bir gecede üne kavuştu. Sokak sanatının en ünlü eserlerinden olan bu iş, İstanbul'a özel bir tasarımla sergilendi. Kafamıza piksel piksel yağmur yağdı ve mekânda piksel su birikintileri oluştu. Tam da bir video oyunları sergisinden bekleneceği gibi...

Jodi - Max Payne Cheats Only

Avrupa'nın en ünlü dijital sanatçılarından ve 90'larda web sanatının öncülerinden olan ikili Jodi, Max Payne Cheats Only adlı oyun modifikasyonuyla sergide yerini aldı. Jodi oyun modifikasyonlarını sergi mekânlarına sokan ilk sanatçılardan bir tanesi. Günümüzde böyle bir serginin gerçekleşmesini düşünebilmemizin temellerini atanlardan bir tanesi de diyebiliriz. Şu an Avrupa'yı kaplayan "Hacker sanatçılar" silsilesinin ilk temsilcilerinden Jodi oyun estetiğini kullanan ya da oyun malzemelerini kesip birleştiren işler yapmıyor. Onların yaptığı bunun çok daha ötesinde. Onlar oyunları *modifiye* ediyor. Sanatsal değil teknik bir iş yaparak sanat ürettikleri için sanatın anlamını, sanat eserinin doğasını ve sanatçının kimliğini sorguluyorlar. Dahası modern dünyada iş ve sanatçı arasındaki bağın zayıflığının altını çiziyorlar. *Bir oyunu modifiye ettiğinizde o oyun artık sizin eseriniz midir?* Sergileme ve satma hakları kimin elindedir? Değişen dünyanın değişen dinamiklerine birlikte cevap aramak isteyenlere...


David Kaplan & Eric Zimmerman - Play


Anita Fontaine - The Fontaines


Aram Bartholl - FPS

Cao Fei - Cosplayers

Çin'in çağdaş sanat alanında en önemli isimlerinden olan ve dünya çapında pek çok sergi ve fuarda Çin'i temsil eden Cao Fei, Cosplayers adlı işinde bilgisayar oyunlarındaki karakterlerin kıyafetlerine bürünen gençleri konu alıyor. Çin'in günlük hayatını konu eden son dönem Çin sinemasından kareler düşünün; aynı yoksulluk, durağanlık, soluk renkler ve kasvet. Ama bu filmin ortasında bilgisayar oyunların fırlamış bir sürü genç var. Sokaklarda, metroda, futbol sahalarında; bulabildikleri her yerde savaşıyorlar. Sonra da eve gelip bulaşık yıkıyor ya da televizyon seyrediyorlar. Hayat arka planda tüm durağanlığıyla devam ediyor.

Aram Bartholl - FPS

FPS oyunlarında görüş alanınızın sağ köşesinde duran sanal kol ve silahtan esinlenen bu işinde Aram Bartholl, tüm katılımcıları dünyayı sürekli oyunun içinde gibi görmelerine neden olacak gözlükler yapmaya davet ediyor. Elinizde hiç indiremediğiniz bir silah olsaydı ve ne yöne bakarsanız bakın hep onu görseydiniz, hayat nasıl olurdu? Peki ya aynaya baksaydınız?

Eddo Stern - Vietnam Romance

Bilgisayar oyunlarını malzeme olarak kullanarak iş üreten sanatçıların en ünlülerinden olan Eddo Stern, Vietnam Romance adlı işinde sadece oyunlardan parçalar kullanarak bir Vietnam Savaşı hikâyesi anlattı Space Invaders'ta.

Jasper De Beijer - Recollector

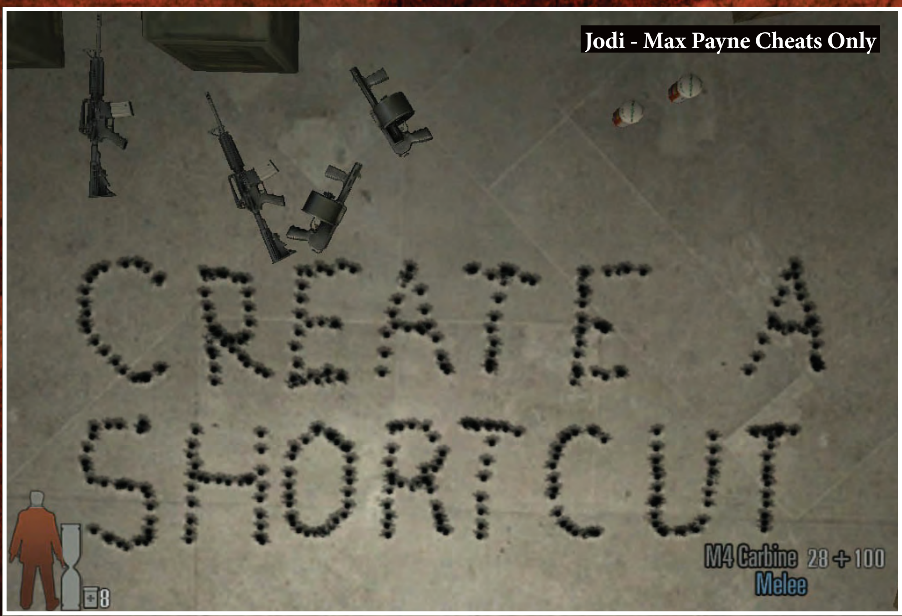
Jasper De Beijer, ülkesinin tarihini içinde dolaşılabilen bir müzede geçen bir oyunla yorumluyor. Bir tarih kurumu tarafından sipariş edilen bu oyun, türün sınırlarını iyice zorlaması açısından ilginç. Bu karşımızdaki bir son model arama motoru mu, gelişmiş eğitici bir araç mı, sanat eseri mi yoksa oyun mu? Tüm soruların cevabı evet. Müze bu oyunu aslında arşivlerine daha kolay ulaşımı mümkün kılmak için tasarlattı. Ama iş, görsel olarak da o derece güzel ki pek çok sergi ve galeride yer aldı. Hatta sanat eseri olarak alıcı bile buldu. Aslında oyunun Jasper'in Killzone'un yaratıcısı Guerrilla Games'ten arkadaşlarının yardımıyla geliştirilen altyapısı öyle sağlam ki, işin sanatsal tarafı ve arşiv malzemeleri bir yana Recollector'u oyun olarak algılamamak da neredeyse imkânsız.

Ubermorgen

Ubermorgen'in Çin'de para için oyun oynayan gençlerin içinde çalıştığı koşullarla ilgi belgesel ve fotoğraf yerleştirmesi de Space Invaders'taydı. Dünyanın bir yerinde tüm gün oyun oynayıp para kazanan gençlerin olduğunu bilmek bazılarınıza çok cazip gelebilir. Fakat aslında Çin'deki durum pek hayal ettiğiniz gibi mutluluk verici değil. *Altın Çiftçileri* olarak adlandırılan bu gençler Çin'de ucuza tekstil ya da ayakkabı üreten sweatshoplarda çok



Captain Video



Jodi - Max Payne Cheats Only



TALE OF TALES AURIEA HARVEY & MICHAEL SAMYN

Öncelikle bize kısaca kendinizi tanır mısınız? Bugüne kadar profesyonel olarak ne yaptınız?

Ghent, Belçika'da yaşıyoruz. Beraber çalışmaya 1999'da Entropy8Zuper! olarak, web siteleri ve net art yaratarak başladık. 2002'de Tale of Tales ile video oyunlarını, sanatımız için aracı olarak kullanmaya başladık.

Sizce oyun tasarımı bir çeşit sanat mı? Oyun ve sanat kavramlarının kesiştiği noktalar var mı?

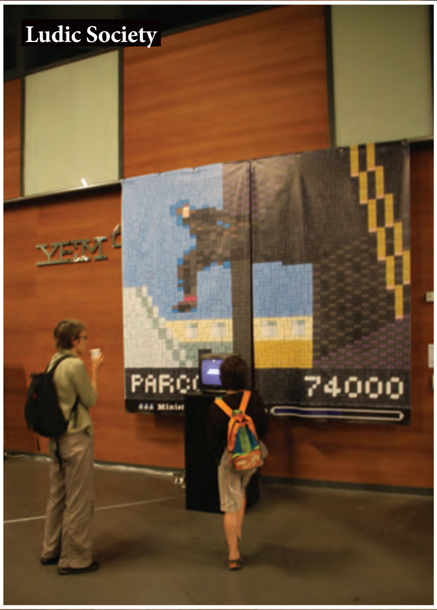
Oyunlar ve sanat farklı şeyler ama video oyunları aracılığıyla sanat yaratmanın mümkün olduğuna inanıyoruz. Sanatın ve oyunların etki alanları arasında bazı örtüşmeler var; özellikle seyircinin aktif katılımı söz konusu olduğunda. Ama birçok oyun çok sabit, tekdüze ve sanat olmak için fazla çıkarcı. Sadece oyun olmaktan öteye geçemiyorlar.

Sanatı net bir şekilde oyunla buluşturmak sanat çevrenizde nasıl karşılanıyor? İnsanların hoşuna mı gidiyor yoksa bu işi alanlaştırdığınızı mı düşünüyorlar?

Birçok insan sanatsal video oyunları fikrini seviyor. Ama oyuncuların çoğu kural bazlı oyunları oynamayı tercih ediyor. Yani oyunların yalın eğlencesi ve sanatın getirebileceği derin eğlence arasında gidip gelirken, çoğu insan yalın eğlenceyi seçiyor.

"İşte bu sanat" dediğiniz bir oyun oldu mu? Oyunların hangi özellikleri, sizde o oyunun bir sanat formu olduğu hissini yaratır?

Hiçbir oyun beni diğer medyalardaki sanat eserleri kadar etkileyemedi. Ancak bir oyun tasarımcısının, yarattığı sanal dünyayı karşısındaki oyuncunun deneyimlemesini sağladığı nadir anlarda, diğer medyaları gölgede bırakabilecek bir potansiyelin belirtilerini görüyoruz. Bu, video oyunlarının sağlayabileceği gerçekten eşsiz bir his. İçinde hareket ettiğimiz ve katılımda bulunduğumuz hayat dolu kurgu dünyaları yaratabilirler. Diğer medyalar izleyicinin hayal gücüne dayanmaya mecburken, video oyunları içinde yaşayabileceğimiz dünyaları yaratabilir. Aslında video oyunları teknolojisi, bin yıllık sanatsal bir rüyanın gerçekleşmesi gibi hissettiriyor.



Ludic Society


Brody Condon - Adam Killer

kötü koşullar altında, çok düşük ücretlerle çalışan işçilerden farksız bir hayat sürüyorlar. Neredeyse tüm gün bilgisayar karşısında kötü havalandırmalı kapalı depolarda az yemek ve su ile çalışan bu gençler tam anlamıyla zengin ülkelerdeki oyuncular için kölelik yapıyorlar.

Anita Fontaine - The Fontaines
The Sims gibi oyunları modifiye ederek kendi hayatından sahnelerle süsleyen ve gerek iPhone gerekse de PC için kendi oyunlarını tasarlayan Anita Fontaine, renkli hayal dünyasını yansıtan işleriyle sergide yer aldı. Sims'de yaratılan karakterlerin uzun süre ilgilenilmediğinde bir döngü içinde sıkışıp kalmasından esinlenen The Fontaines adlı iş Anita Fontaine'in video oyunlarına kendi hayat hikâyesini entegre etmesine iyi bir örnek. Uzaktan herkese evi çağrıştıran ama yaklaşınca pek de geleneksel motifler içermediği anlaşılan duvar kâğıdı üzerine yerleştirilmiş bu iki video, modern hayat, ev ve aile konularını kurcalıyor. Sanatla oyunların ne derecede iç içe geçmiş olduğunun bir kere daha altını çizen Anita Fontaine, aynı zamanda iPad ve iPhone için oyunlar üreten Champagne Valentine adlı firmanın da kurucu ortağı.

Brody Condon - Adam Killer
Bu Half-Life modifikasyonunda ana karakter, hepsi birbirinin tıpatıp aynısı olan ve baştan aşağı beyaz giyinmiş adamları öldürüyor. Hem de bu adamlar Calvin Klein modelleri. Tüketim toplumuna bir eleştiri mi? Oyunlarda kimi vurduğumuzun sorgulaması mı? Genel anlamda şiddet eleştirisi mi? Yoksa kendi alter egolarımızla hesaplaşmanın bir yolu mu?

Robin Arnott - Deep See
Hem sinema filmleri hem de video oyunları konusunda uzman ödüllü ses tasarımcısı Robin Arnott, geliştirdiği ilk bağımsız ses-bazlı oyun Deep See ile sergiye katılıyor. Robin'in işini oyundan çok değişik bir deneyim olarak algılamak gerek. Günümüzün görsel simülasyona ağırlık veren oyun dünyasında, etrafta hiçbir şey görmeden oynanan bu ses oyunu deneyenlerin çoğuna sıkıntılı anlar yaşattı. Hiçbir şey göremediğinizi ve sadece duyduğunuz seslerle düşmanlarınızla savaşmanız gerektiğini düşünün, hem de suyun altındasınız!



JASPER DE BEIJER

Bize biraz kendinizden bahseder misiniz?
10 senedir profesyonel sanatçıyım ve son 7 yıldır da temel olarak ölçekli modeller, büyük modeller inşa etmeye ve fotoğrafçılığa odaklanmış durumdayım.

Profesyonel bir sanatçı olarak, sizce oyun tasarımı bir sanat formu mu?
Elbette bir sanat formu; ama bu, malzemeleri nasıl kullandığınıza bağlı. Mesela fotoğrafçılık bir sanat olabilir ama olmayabilir de. Ya da çizim, çizgi romanlar için kullanılabilir ama aynı zamanda sanat için de kullanılabilir. Bu sadece bir iletişim yolu. Yani oyun endüstrisinde yer alabilir ama aynı zamanda sanat endüstrisinde de yer alabilir.

Sosyal medyanın ve internetten bilgiye ulaşmanın çok kolaylaşması ile birlikte sanatsal üretim de çok arttı ve kolaylaştı. Artık birçok insan uzun ya da kısa metrajlı filmler yapıp bunu paylaşabiliyor. Bu konudaki düşünceleriniz nedir? Sizce bu iyi bir şey mi yoksa kötü mü?
Kötü ya da iyi diye bir yorumda bulunamıyorum. Bu sadece aynı şeylerden daha fazlası demek. Yani demek istediğim; daha fazla iyi şey, aynı zamanda daha fazla kötü şey. Bu durumun iyi yanlarından bir tanesi size iyi işlerle daha fazla iç içe olma fırsatı sunması.

Çalışmalarınız dünyadaki en önemli koleksiyonlar arasında. Video oyunları hakkında ne düşünüyorsunuz?
Video oyunlarını gerçekten çok seviyorum. Ama bence şu anda video oyunları ve sanat arasındaki ayrım hâlâ çok büyük. Bu yüzden -tıpkı video art'ta olduğu gibi- herkesin oyunların her amaç için kullanılabilecek bir platform olduğunu kabul edecekleri anı bekliyorum.

En sevdiğiniz oyun hangisi ve bu oyunun sanat görüşünüzde herhangi bir etkisi var mı?
Evet oyunlar çalışmalarımı önemli ölçüde etkiliyor; özellikle de Call of Duty. CoD serisi sürekli kendini tekrar edip duruyor fakat yine de Call of Duty oynadığım zaman kendimi iyi hissediyorum.

Son bir soru. Oynadıktan sonra "bu oyun sanat" yorumunda bulunmanıza sebep olan bir oyun oldu mu? Oyunların hangi özellikleri sizde, bir sanat formu olduğu hissini yaratır?
Bir şeylere sanatmış ya da değilmiş gibi hiç bakmam. Her zaman belirli özelliklere bakarım; gerçek hissedip hissetmediklerine ya da gerçeklikle bir alakaları olup olmadığına. Yani benim için bir şeyin bir sanat parçası olup olmadığını söylemek oldukça zor. Demek istediğim, oyunlarda gerçeklik seviyesi bazen gerçekliğin kendisinden daha büyük olabilir ve o zaman benim için sanat daha ilginç bir hal alır.

Dahası kafanıza taktığınız gaz maskesinin içine yerleştirilmiş mikrofonlar sayesinde nefes alış verişlerinizi duyuyorsunuz. Yani ne kadar heyecanlanır ve sık nefes almaya başlarsanız, ortam o kadar geriliyor. Deniz altındaki heyecan, hedefi vurana ya da ölene kadar devam ediyor. Tabii sonuna kadar oynamaya dayanabilirseniz.

Captain Video
Hollandalı sanatçı topluluğu Captain Video'dan interaktif Pong. Aynı çocukluğumuzdan hatırladığımız Pong; ama bu sefer topları yakalamak için sadece parmakları çalıştırmak yetmiyor, koşmanız da lazım!

Ludic Society
Avusturyalı sanatçı topluluğu Ludic Society, Ready Played adlı işinde Fransa'nın kenar mahallerinde yapılan Parkour (şehir içinde insanların binalar ve duvarlardan atlayarak dolaşmasına dayanan spor) sporunu video oyunu olarak yorumluyor. Piksellendirilmiş video görüntüsü tam da retro bir oyunda duvarlardan atlayan, engelleri aşan kahramanların görüntüsüyle birebir örtüşüyor. Parkourcular çocukken çok mu oyun oynadı acaba?



Robin Arnott - Deep See



Ubermorgen



Kelly Goeller - Pixel İstanbul



Jodi - Max Payne Cheats Only



STOUT GAMES JEROEN D. STOUT

Biraz kendinizi tanır mısınız? Bugüne kadar neler yaptınız?
Adım Jeroen D. Stout ve Dinner Date'i yapan Stout Games'i yürütüyorum. Bunu yapmadan önce Hollanda'daki Utrecht School of the Arts'ta ve İngiltere'deki University of Portsmouth'da oyunlar üzerinde çalıştım.

Sizce oyun tasarımı bir çeşit sanat mı? Oyunlar ve sanat hangi noktalarda buluşuyor?
Kesinlikle öyle. Daha kesin konuşmak gerekirse; bence bunu sorgulamamızın sebebi, sanat ve oyunlar benzer şeylerken etraflarındaki kültürlerin çok farklı olabilmesi. Sanat sık sık sorular soran, cevaplar veren, çok yönlü bir aracı olarak görülmekte. Oyunlarsa çoğu zaman öncelikli olarak "eğlence" ve "zafer"le ilgili. Yani insanların sanatın ve oyunların farklı olduklarını düşünmesi garip değil. Ama bence aradaki fark çok abartılıyor. Zaten birçok sanat ürünü için "eğlenceli" ve "oyuncu" gibi tanımlamalar da yapabiliriz. Oyunlar şu anda çok inatçı bir kültür baloncuğunun içinde sıkışmış durumda. Belki de "sanat" kavramının bu kadar ünlü ve göz önünde olmasını sağlayan her şeyi yapmak istiyor; ama kesinlikle nasıl yapacağını bilmiyor.

Dinner Date'in kilit özellikleri neler?
Dinner Date'te buluşacağı kişinin gelmesini bekleyen Julian Luxemburg'ün bilinçaltı olarak oynuyorsunuz. Zaman ilerledikçe o da kararlı bir biçimde mutfak masasının üzerinde oturuyor ve buluşacağı kişinin gelmeyeceğine inanmayı reddediyor. Dinner Date'in eşsiz faktörü, ona ayağa kalkmasını *söyleyememeniz* — siz sadece onun bilinçaltısınız! Aksine, ona masaya hafifçe vurmasını, saate bakmasını, içmesini ve yemesini söyleyebilirsiniz ve onun düşüncelerini dinleyebilirsiniz. Aktörü olduğunuz bir tiyatro elementi gibi. Senaryoyu bozamazsınız ama Julian'la birlikte rol yaparak daha kişisel bir his alabilirsiniz.

Oynadıktan sonra "işte bu bir sanat eseri" dediğiniz oyunlar oldu mu? Olduysa, oyunda bu hissi yaratan şey neydi?
Bu duyguyu kesinlikle ilk kez Tale of Tales'den The Graveyard'ı ve Chinese Room'dan Dear Esther'i oynadığımda hissettim. Beni etkileyen çok fazla soru sormadan, yapmak istediklerini açıkça yapmış olmalarıydı. Dear Esther'de bana "sanat" duygusunu daha çok hissettiren edebi yazış biçimiydi ve oyunun tarzı, normal oyunlardakinden çok daha farklıydı. "Sanatsal tecrübe"nin bendeki karşılığı, onu "sanat" olarak okuyup okuyamadığım, detay ve düşünce bazında bir metodunun olduğunu görmem ve böylece estetik olarak takdir etmemde yatar.

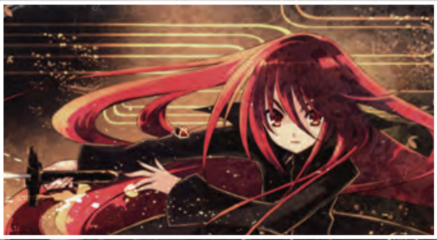
Sonbahar Anime Sezonu

YENİ MEVSİM, YENİ ANİMELER -İPEK CEVAHİR

Yılda sadece iki sefer anime dünyasında yeni sezona yer ayırmama rağmen, şimdiye kadar sanki bunu bin kez yapmışım gibi bir his içindeyim. Tamam, ara sıra daha kısa sezonları birkaç başlık halinde kenara köşeye sıkıştırıyorum ama gene de bu kadar çabuk geçmek zorunda mı zaman? Yoksa sonu gelmeyen seriler bizi şımarttı mı? Her şey sonsuza kadar devam edecek diye umarken bitmeleri bir boşluk hissi mi yaratıyor? Fazla mı düşünüyorum? Güzel her şeyin elbet sonunun geldiği, ama belki de daha güzel şeylerin bizi beklediği sonbahar kapımızdayken, yeni yayın sezonunun getirdikleri arasından dikkat çeken bazı başlıklara göz atalım mı?

Shakugan no Shana III (Final)

Başlangıç: 10 Ekim
Animasyon: J.C. Staff
J.C. Staff'ın Yashichiro Takahashi'nin romanlarından uyarladığı Shakugan no Shana, ilk sezonun yayınlandığı 2005 yılında çağdaş fantezi, aksiyon ve romantizm elementlerini eğlenceli bir dille sunan ilginç bir seriydi ve kısa zamanda türü sevenlerin ilgisini çekti. Yuji adlı bir gencin, etrafındaki dünyanın döndüğü sırada kendini bir savaşın ortasında bulmasından ve Shana adlı bir kız tarafından kurtarılmasından sonra kendisinin ve etrafındaki herkesin hayatının bir şekilde değişmesini anlatıyordu seri. 2007'deki ikinci sezonu muhtemelen birçok hayranı için hayal kırıklığı olmuştu çünkü romandan uzaklaşıp izleyiciyi özensiz bölümlerle buluşturması çok eleştirilmişti. Buna rağmen ikinci sezonu sevip bağrına basan da vardır :) Aradan uzun bir süre geçti ve son romanın yayın tarihinin kesinleşmesiyle birlikte animenin de önü açılmış oldu. Shakugan no Shana'yı bu zamana kadar takip etmişseniz bu finali kaçırmak olmaz. Doğrusu ben çok heyecanlıyım çünkü son sezonun şimdiye kadar yayınlanan fragmanları, ilk sezonunun fragmanlarını izlediğimde yaşadığım heyecanı ve merak duygusunu yakaladı. Güzel bir final olması dileğiyle bu defteri de kapatıyoruz.





Fate/Zero

Başlangıç: 01 Ekim
Animasyon: Ufotable
Resmi duyurusunun üzerinden yaklaşık on ay gibi bir süre geçmesi bir yana, duyurulması bile büyük bir sürpriz olan Fate/Zero'ya da sonunda kavuşuyoruz. 2006 yılında yayınlanan Fate/Stay Night serisi, Type Moon'un aynı adlı 2004 yapımı görsel romanının uyarlamasıydı. Odağın bir anda farklılaşabildiği ve insanların ilgisinin hemen başka bir alana kolayca kayabildiği böyle hızlı bir piyasada yıllara meydan okuyarak şaşırtıcı şekilde popülaritesinden hiçbir şey kaybetmeden yoluna devam eden FSN şimdiye kadar çeşitli manga, roman ve oyun başlıklarına uyarlandı. Bu başlıklar arasında yer alan Fate/Zero, Type-Moon ve Nitroplus ortaklığıyla Gen Urobochi tarafından yazıldı. FSN'de izlediğimiz hikâyenin 10 yıl öncesini (yani 4. savaşı) anlatan Fate/Zero'da, FSN'de bahsedilen bazı konulara ışık tutulacak ve Shirou'nun üvey babası Kiritsugu'nun yaşadıklarını öğreneceğiz. Bu esnada yeni karakterleri, aileler arası çekişmeleri ve ilişkileri öğrenme fırsatımız da olacak. Tabii ki FSN'den tanıdık, sevilen yüzlerle birlikte. Şahsen rahatsız edici bulduğum bir ana kahraman olarak Shirou'nun başrolünde olmayacağı, biraz daha karanlık bir atmosfer izlenimi uyandıran yeni bir Fate serisi görmek için sabırsızlanıyorum.



Mirai Nikki

Başlangıç: 09 Ekim
Animasyon: asread
Sakae Esuno'nun, manga serisinden uyarlanacak anime serisi de kocaman bir "sonunda" dedirtenlerden. Nitekim kısa süre önce ortalığı "anime" diye ayaklandırıp, sonra da "OVA-pilot bölüm arası" olacağı söylendiğinde ve ortaya belki "biraz uzunca bir fragman" diyebileceğimiz bir yapım çıktığında yaşanan hayal kırıklığını daha birçok kişi unutmadı. Gene de konusu ve işleniş tarzı çok ilgi çekici bir yapım Mirai Nikki (Future Diary). Birbirlerini tanımayan 11 kişiye geleceği anlatan bir günlük verilir ve bu günlüğü kullanarak diğerlerini ortadan kaldıran son kişi Deus Ex Machina'nın yerine "Tanrı" olarak geçecektir. Hikâyenin ana karakteri, içine kapanık ve depresif bir çocuk olan Yukiteru hayatta kalmak için başka bir günlük sahibi olan Yuno'ya sığınır. Ancak uzaktan nazik bir insan olarak görünen Yuno dengesiz bir katildir ve Yuki'ye hastalık derecesinde aşıktır. Yani evet, çok sağlıklı karakterler göreceğinizi ya da gördüklerinizin ne kadar süre sağlıklı kalacağını kesinlikle garanti etmiyoruz. Ancak belki biraz klişe kaçabilen "hayatta kalma oyunu" konusunu gerçekten ilginç ve zaman zaman tahmin edilemeyen yerlere taşıyabilen, heyecanlı bir seri Mirai Nikki. Psikolojik-gerilim-drama serisi arayanların mutlaka göz atması tavsiye edilir.



UN-GO

Başlangıç: 13 Ekim
Animasyon: BONES
Bones'dan fütüristik dedektiflik hikâyesi UN-GO, 1955'te vefat eden Japon yazar Sakaguchi Ango'nun Meiji Kaika Ango Torimono-chou romanın esinlenerek yaratılmış. Seriye ismini verenin Ango'nun okunuşu olduğu düşünülse de, UN-GO'nun henüz başka bir konuya bağlanıp bağlanmayacağını bilmediğimizden şimdilik bu teori üzerinden gidiyoruz. Serinin konusu hakkında "Ango'nun Meiji döneminde geçen dedektif hikâyelerinin, gelecekte geçen yeniden kurgulanmış hali" açıklamasından fazlası şu an için olmasa da karakter bilgilerine resmi sitesinden erişilebiliyor. UN-GO'nun yönetmenliğini yapacak olan Seiji Mizushima, daha önce BONES'la birlikte ilk FMA serisi için çalışmıştı.

Ayrıca Kasım ayında Japonya'da sınırlı bir gösterimle "Un-Go episode:0 Inga-ron" adında özel bir bölüm yayınlanacak ve serinin iki ana karakteri Shinjuurou ile Inga'nın ilk karşılaşmalarını anlatacakmış. Sınırlı etkinliklerin hayran mıknatısı olduğunu düşünürsek fena fikir değil aslında. Serinin ayrıca 2 farklı dergide, 2 farklı sanatçıdan manga adaptasyonları yayınlanmaya başlıyor. Adaptasyonlardan biri J-ta Yamada tarafından, diğeriyse (Un-Go ~Inga Ron) animenin karakter tasarımcısı pako ve Yun Koga işbirliğiyle yapılıyor.







Guilty Crown

Başlangıç: 09 Ekim
Animasyon: asread
Guilty Crown, bu sezonun sürpriz yumurtalarından biri. Production I.G (Division 6) tarafından ele alınan orijinal bir seri olmasıyla duyurulduğu andan itibaren dikkatleri üzerine çeken Guilty Crown'un şu ana kadar yayınlanan fragmanları, I.G'den bekleneceği kadar güzel bir animasyon ve bol mecha-aksiyon vaat ediyor. 2039 Tokyo'sunda geçen hikâyeye göre, 2029'da yaşanan bir virüs salgını (böyle hikâyelerin yegâne talihsiz kahramanı) Japonya'yı, GHQ denen çok uluslu bir organizasyonun kontrolüne bırakır. Gerilla savaşçıları "Undertaker"lar ise, güçlü ve karizmatik Tsutsugami Gai liderliğinde hareket ederek sisteme karşı çıkmaktadırlar. "The King's Power" denen psişik bir gücü kullanabilen Ouma Shu, bu güç sayesinde etrafındakilerden eşyalar ya da silahlar çıkartabilmektedir. Beladan hep uzak durmaya çalışan Shu, günün birinde internette Egoist olarak bilinen sesin sahibi ve Undertaker'lardan olan Inori Yuzuriha ile karşılaşır.

Death Note ve Highschool of the Dead serilerinin de yönetmenliğini yapan Tetsuro Araki'nin yöneteceği serinin senaryosunu Code Geass, Macross Frontier, Gundam Seed gibi serilerin de senaristliğini yapan Hiroyuki Yoshino yazacakmış. Her yönden beklemeye değer bir seri gibi görünüyor.

Kısa Kısa

Persona 4 The Animation (06 Ekim): Hayranlarını yeni bir "Trinity Soul" durumu olmayacağına sevindiren P4, Atlus'un popüler serisinden uyarlanıyor. Animasyon AIC ASTA tarafından yapılıyor ve yönetmen koltuğunda Kishi Seiji (Angel Beats!) var.

Hunter x Hunter (02 Ekim): Yoshihiro Togashi'nin mangasından 1999'da animeye uyarlanan seriyi bu sefer Madhouse farklı bir kadroyla ele alarak yeniden anlatacak.

Phi Brain: God's Puzzle (02 Ekim): Sunrise'den yeni bir orijinal seri daha. Bolca gizemin çözüleceği, akıl oyunlarıyla bezenecek gibi görünen bir shounen serisi.

Bakuman 2 (01 Ekim): Kaldıkları yerden maceralarına devam edecek kahramanlarımız manga sanatçısı olmanın çekilir çile olmadığını gösterirken, bu yolda ayakta kalmanın zorluklarını anlatıyorlar. İkinci sezon da J.C. Staff tarafından uyarlanıyor.

Kimi to Boku (03 Ekim): Bu sefer alışılagelmişin dışında tamamı erkek karakterlerden oluşan bir kadro var karşımızda. Dört çocukluk arkadaşı gencin günlük hayatlarını anlatacak olan seri, Kiichi Hotta'nın mangasından uyarlanıyor.





HAYALET GEMİ

Can Arabacı
can@oyungezer.com.tr

Bana gel, Guenhwyvar!

Sizi biriyle tanıştıracağım: Evin en ufak ve şirin üyesiyle... Gerçi bazılarınız muhtemelen zaten uzaktan da olsa tanıyordur onu, yaptığı her şapşal hareketi sanki çok büyük bir olaymış gibi anlatmak gibi bir huy edindim ne de olsa son zamanlarda. Ama bir görseniz siz de hak verirsiniz bana kesin. Her neyse, sevgili okur, Guenhwyvar ile tanış. Guenhwyvar, sen de okur ile tan... Dur dur, sok o tırnakları yerine, dergiyi yırtacaksın!

Bir çoğunuzun aklından ne geçtiğini biliyorum: "Çok aradın mı bu ismi bulmak için?" Aslında hayır, zira Guen (Kısaca Guen diye çağırıyoruz kendisini) doğmadan çok öncesinden gördüğüm her siyah kediye Guenhwyvar diye seslenmek gibi bir huyum vardı zaten. Ama yine de ismin nereden geldiğini anlatayım. R. A. Salvatore'un meşhur kitaplarının baş karakteri olan Drizzt Do'Urden favori karakterler listemde en tepede olduğundan, aynı onun yol arkadaşı olan siyah panter Guenhwyvar gibi benim de hayatımı paylaşacak, bana yoldaş olacak siyah bir kedim olsun istiyordum kitapları ilk okuduğumdan beri. Ancak bu isteğim yolda gördüğüm siyah kedileri *"Bana gel, Guenhwyvar!"* diyerek kaçırmanın ötesine gidemiyordu haliyle. Taa ki ofisimizin asıl sahibi ve patronu, tüy yumağı Puri Puri üç tane birbirinden sevimli yavru doğurana kadar... İstesem hepsi bir arada avucumun içine sığabilecek boyutta olan bu üç yavrudan siyah olanını gördüğüm anda kararımı vermiştim zaten. Hiç vakit kaybetmeden onu Guenhwyvar diye çağırmaya başlayıp ismine alıştırma çabalarına giriştim hemen...

İtiraf ediyorum, yavrulardan üçü de inanılmaz şirinlikte olsa da Guen'i eve almayı kafaya koyduğum için onu diğerlerinden daha çok kayırdım. Ofisin en üst katında barınan yavruları sevmeye çıktığımda onu diğerlerinden daha uzun sevdim hep. Eh, ne de olsa o benim yol arkadaşım olacaktı, birbirimize şimdiden alışmalıydık. Alıştık da... Hatta belki de biraz fazla alıştık. İşten dönüşte beni kapıda miyavlayarak karşılayan, geceleri ben yattıktan sonra gelip kafasını kolumun üzerine koyup uyuyan, kendi maması olmasına rağmen ben ne yersem gelip benimkinden otlanmaya çalışan bir kedi oldu çıktı başıma. Ha, şikâyetçi olduğumu sanmayın, onun bu tatlı, şirin hallerine bakıp bakıp gülmekten alamıyorum kendimi. Evdeki en büyük neşe kaynağı kendisi. Gerçi her zaman bu kadar "neşeli" olmayabiliyor yaptıkları. Kırdığı tabak çanağın ya da parçaladığı eşyaların haddi hesabı yok mesela. Ben tam çok önemli bir yazının ortasındayken gelip kasanın üzerine atlayıp reset tuşuna basması ise beni gerçekten çileden çıkmanın eşiğine getiriyor bazen, ama yol arkadaşlarının birbirlerine karşı biraz müsamaha göstermesi gerektiğinin farkındayım. Zaten bir halt yediği zaman öyle masumane, öyle saf bakışlar atıyor ki, kızabilene aşkolsun... Hani ebeveynler çocukları için "Ne kadar da çabuk büyüyorlar" derler ya, garip gelecek ama aynı şeyi ben de Guen için söylüyorum. Daha dün avucumun içine sığıyordu, ne ara bu kadar büyüdü bu yahu?!Başta kendi gölgesinden bile korkan o ufak kedi, şimdi kendinden 3-4 kat büyük kedileri tıslayarak kaçırtan bir pantere dönüştü resmen. (Adının hakkını veriyor şimdi, doğruya doğru.) (Ben her sabah Bahar'dan bahsederken Can da kendi kızı gibi Guen'den bahsediyor. Kedisini ne kadar sahiplendiğini siz düşünün artık-Burak)

Demiştim ya, Drizzt'inki gibi bir yol arkadaşı istemiştim hep diye. Benim Guenhwyvar'ımın siyah, panter şeklinde bir figürü ya da avlayabileceği astral geyikler yok belki... Ama bu Drizzt ve Guenhwyvar nasıl ayrılmaz bir ikiliyse, Guen ve benim de artık öyle olduğumuz gerçeğini değiştirmiyor. Hatta o kadar ki, bunca zamandır siyah bir kedim olsun istememe rağmen ben bile ona bu kadar bağlanacağımı hiç tahmin etmemiştim.



Sevgili okur, Guenhwyvar ile tanış. Guenhwyvar, sen de okur ile tan... Dur dur, sok o tırnakları yerine, dergiyi yırtacaksın!



HAD SAFHADA

Sinan Akkol

sinan@oyungezer.com.tr

İlişki Tıkandı…

Bilmem farkettiniz mi? Konsolların bütün ünlü üçlemeleri sona erdi. God of War, Halo, Gears... Bunlar biterken, züğürtleyen firmalar eski klasiklerin yeniden suyunu sıkma yolu olarak HD versiyonlara abanmaya başladı. Bir yandan da değerini kaybetmiş serileri reboot etme furyası başladı. Bunlar hep klasik oyun üretimi mantığında sıkışıp kalmış geliştiricilerin bulabildiği en zekice kurtuluş yolları.
Donanım tarafında da bir şeyler sona eriyor. Wii ve DS'in ticari ömürlerinin sonu gelmişken, 3DS'in iyi anlatılamaması ve çıkıştan "mutlaka alınası oyunu" eksikliği nedeniyle ölü doğmuş bir konsol gözüyle görülüyor kimilerince. Uzun zamandır zaten PSP'ye oyun yapılmıyorken, PS Vita da bence hüsranla sonuçlanacak bir konsol. PSP başarılı olmadıktan sonra Vita'nın başarılı olması için bir neden göremiyorum, PS3'ün gücünü ufacık bir ekrana endekslemenin zekice olduğunu Sony'ye kim söyledi?
Siz bu yazdığımı eleştirebilirsiniz, ama 2 yıl sonra ancak görülür bir ürünün başarısı/başarısızlığı. 2 yıl önce de Kinect ve Move'un güzel fikirler, ama potansiyel başarısız ticari ürünler olduklarını söylüyordum. Şu anda iki taraf da bu ürünlerden ne biçim kar ettiklerini açıklamıyorlarsa, durum gerçekten fena demektir, çünkü normalde bu tür bir üründen 1 dolar bile karlı çıksa bir firma bunu reklam amaçlı kullanır.

Her gün çay simit yemeye razıysanız sizin de 250 milyon liranız olabilir :)



ALARM! ALARM!

Nereye gidiyor öyleyse oyun dünyası? Batıyor mu? 1980'lerdekine benzer bir krize mi girecek? Hayır efendim, öyle olmayacak. 80'lerdeki krizde sektör küçüktü, birkaç kişi bir araya gelip 3-6 ayda bir oyun yapıyor, bunu da birkaç tane firma aracılığıyla belli noktalarda satıyordu. Yani, bu sektörü destekleyen çok az ayak vardı. Günümüzde ise film sektöründen, belki de müzik sektöründen daha büyüğüz. Eh, film veya müzik sektörü batar mı? Bu ikisinin batışından konuşmadığımıza göre, oyun sektörünün batışından bahsetmek de abesle iştigal olur.
Olan şu arkadaşlar: İçinde yaşadığımız, gerçek dünyadan kaçış için kullandığımız oyun dünyamız değişiyor. Hem de inanılmaz bir hızla, dev firmaları tehdit edecek kadar büyük bir şekilde. Zynga diye bir firma çıkıyor, Facebook adlı bir web sitesinin üstünde çalışan, fikir olarak birbirinin kopyası 3-4 oyun yapıyor ve iki yılda ve toplam değeri ne oluyor biliyor musunuz? 25 yıllık EA ve Activision'ın toplamından daha fazla! 2 yılda! Angry Birds diye bir cep telefonu oyunu çıkıyor, herkesin "*60 doların üstüne DLC'lerle bir 30 dolar daha nasıl ekleriz?*" diye tırmaladığı sektörde, tanesi 1 ila 3 dolardan 250 milyon kopya satarak sahibi olan kişiyi milyarder ediyor! Notch diye bir İsveçli çıkıyor, 1 haftada yaptığı, grafik olarak Doom'dan bile geride olan ve üstelik daha bitmemiş bir oyunu 15 euro'dan 3 milyon kişiye satıyor! Ve bu tek kişiyi 20 yıllık kocca bir firma (Bethesda) o kadar ciddiye alıyor ki, bir sonraki oyununun ismi Scrolls olduğu için (Elder Scrolls'daymış efendim bu ismin hakkı) tutup mahkemeye veriyor. Bir firma çıkıyor, konsol oyunlarını konsol olmadan, PC oyunlarını PC olmadan, hatta o oyunun kutusuna elimizi bile sürmeden oynayabileceğimiz bir sistemi yapıyor ve evlerimize sokuyor (Onlive)

DEĞİŞMEYEN TEK ŞEY NEYDİ?

Haliyle bu dev şirketler, onlara oyun yapan gruplar, o oyunları satanlar sektörün tüm "bilir kişileri" ve bizim şöyle bir durulmamız lazım arkadaşlar. Durup etrafımıza bakmamız lazım. Artık çok farklı bir oyun dünyasının içinde yaşıyoruz. Bütün bir yılın en önemli oyunlarını Kasım ayına yığan, "100 milyona imal ettiğim oyundan 200 milyon kazanırım" diye düşünün mantık artık taş devrinde kaldı. Tamam, belki Call of Duty bugün 20 milyon satarak bu savımı çürütüyor gibi görünebilir, ama o da son 2 senedir sekteye uğramadı mı? Bu yıl da 20 milyon satsın, gelecek yıl da... Ama sizce 5-6 yıl sonra aynı kafada devam ederse (daha fazla maliyet = daha fazla satış) batmaz mı?
Bu yeni dünya düzenine ayak uydurmamız lazım. İterasyon, gelişme, adaptasyon, doğal seçim... Bu gerçekler oyun dünyasının köhne zihniyetlerinin tepesinde sallanan Damokles'in kılıç yumağı artık.

YENİ NESİL GELMESE?

Bir sonraki Playstation ve Xbox niye duyurulmadı sanıyorsunuz? Çünkü bunları yapan adamlar aptal değil: Daha fazla işlemci ve grafik gücü demek, her bir oyun için çok daha fazla geliştirme maliyeti demek. Şu anda 100 milyona malolan bir oyunun 200-300'leri zorlaması demek. Bu bütçelere Obsidian, Starbreeze gibi dışarıdan çalışan bağımsız firmaları bırakın , EA, Activision, hatta Sony gibi firmaların bile gücü yetmek. 3 oyun yaptın mı 1 milyar doları riske etmiş olacaksın, e peki bir şekilde o oyunlar satmazsa ne olacak?
Skalanın diğer ucunda 1 yıl çay-simit yiyerek, muhtemelen maksimum 20.000 TL gibi bir maliyetle (o da kira veriyorsa, ailesiyle yaşıyorsa o da yok) geliştirilmiş Minecraft, şu ana kadar 250 milyon liradan fazla para kazandırdı yapımcısına! Bu ne demek biliyor musunuz?

Biliyorsunuz, biliyorsunuz: Siz de yeterli teknik bilgiye, doğru zamanda, doğru oyun fikrine sahipseniz, bu oyun fikri yeterince farklıysa ve 1-2 yıl boyunca hayatınızı buna adayarak gerçekleştirecek inancınız, azminiz varsa, siz de milyon lira kazanabilirsiniz! Oyun sektörü o kadar büyüdü, taşların aralarındaki boşluklar o kadar genişledi ki, bazı kayalar yerinden koptu gümbür gümbür yuvarlanıyor yardan aşağı. İstekli, azimli, yetenekli arkadaşlar, bu dağda artık hepinize ekmek var.
E hadi o zaman, daha ne duruyorsunuz?



CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
Tugbek@oyungezer.com.tr

İlk A

Sabahtan beri başımın etini yiyor Serpil. "Yaz artık köşeni, ayın kaçı oldu?", "Bu sabah yazılacak o köşe", "Öğlen oldu uyuyorsun bak hâlâ!"… Anlaşılan o ki bu köşe yazılmazsa bu tatil zehir olacak. Al yazıyorum işte, hem de 10 dakikada hemencik yazıp çok pis deli de edicem seni. O sabahtan beri uğraşıp duruyor ama daha yazısının yarısına gelebilmiş değil. Tatile çıktık yahu hâlâ yazı hâlâ yazı. Hata bende ama, insan yazı işleri müdürüyle tatile çıkar mı hiç? Böyle tatilde bile yazı yazdırırlar tabii. Ama bunu yazı işleri müdürüyle evlenirken düşünmek gerekirdi sanırım, olsun be, bu da kariyer basamaklarını hızlı çıkmanın bir yolu =)

Sonuç olarak denize gitmek ya da yan gelip yatmak yerine çalışmam gerekiyor. İçimden dört bin karakter boyunca sadece "Köşe KöşeKöşe" yazıp sonra havlumu kaptığım gibi kaçmak geliyor. Üstelik o köşeleri kopyala/yapıştırla yazarsam daha da hızlı olabilir. Hayat garip işte, nasıl başlarsa öyle gidiyor. Okul ve çalışmak kavramlarıyla ilk karşılaşmamı hatırlıyorum. Anlatmamışımdır herhalde bunu. İlkokul birinci, ikinci veya üçüncü günü falandı sanırım. Öğretmen bize A harfini yazmayı öğretiyordu. Daha eğitimin o kadar başındayız hesap edin. Tahtada kocaman bir A harfi önümüzde defterler, hadi bakalım demişti herkes bir sayfa boyunca A harfi yazacak. Salaklığa bakar mısınız? Kim bir sayfa dolusu A yazar ki, neden yazılır ki böyle bir şey, kim okumak ister? İki satır boyunca sabrettiğimi hatırlıyorum, uflaya puflaya feci sıkılarak birbirinden çarpık iki satır A. Yani mümkün değil yazılmaz, ne yapacağım? Üçüncü satırı yazarken A'ların bacakları açılmaya gittikçe uzamaya başladılar. Beşinci satıra geldiğimde yazdığım her A yarım satırı kaplıyordu. Sayfaya yazdığım son A tam yarım sayfa büyüklüğündeydi ve öncekilerin aksine pek bir özenle ve dikkatlice yazılmıştı. Sınıfın gerisi inci inci A dizme çabasıyla terlerken ben gururla yaslanmıştım arkama. "Sen niye yazmıyorsun Tuğbek?", "Bitirdim ki ben!", "Aferin sana bakalım nasıl olmuş". Hikâyenin gerisini anlatmama gerek yok sanırım, bu yazıyı okuyabildiğinize göre hepiniz öğretmenlerin akıllı bıdıkları pek sevmediğini ve öğrencilerin kulaklarını uzatma konusunda tam yetkiye sahip olduğunu bilir.

Size de olur mu bilmem ama ben bazen şu anki aklımla geçmişe gidip hayatımdaki en önemli anları, hatıraları tekrar yaşamak isterim. O gün ilk öğretmenim kulağımı çekerken orda şimdiki ben olsaydı da şunu diyebilseydi keşke; "Sen bu güzelim yarım sayfalık A harfini beğenmemiş olabilirsin ama bundan 30 sene sonra bu ufaklığın yazdıklarını her ay binlerce kişi okuyacak heyecanla. Yazdığı binlerce A'yı okuyan binlerce insan… Milyonlarca kez okunacak A'ları. Ama ne yazarsa yazsın yazdığı hiçbir A harfi bu koca ve kırık A kadar önemli olmayacak onun için. O kulağı istediğin kadar çek, kopmayacak, istediğin kadar yak canını, senin gücün bu çocuğun hayal gücünü, yaratıcılığını öldürmeye yetmeyecek. Bundan 30 sene sonra o halen hayallerini yazıyor olacak, hem de istediği gibi ama bu eğitim sistemi 30 senede köhneliğinden bir adım öteye gitmemiş olacak!" Henüz zaman makinesi icat edilemediği için bu hatıra değişemeyecek ve ömrümün sonuna kadar bana bir şeyler anlatmaya devam edecek. Ben o bütün sene boyunca akıllı bıdıklıktan vazgeçmedim, öğretmenim beni asla sevemedi. Biliyor musunuz ilk sene boyunca bana kurdele takmadı o kadın. Sene sonundaki müsamerede laf olsun diye takacaklardı. Ama o müsamere günü ayaklarım tutuldu ve annemler beni okula kucaklarında götürmek zorunda kaldılar okula. Nasıl bir travma yaşatmışsa artık. Bir sonraki sene de okul yönetimiyle konuşup başka bir sınıfa aldırmışlardı beni. Ramazan isminde çok sevdiğim ve Atatürk'e şaşırtıcı derecede benzeyen bir hocam olmuştu ve bütün bu dertler bitmişti.

Çok zaman geçti ama ben hep gurur duydum o A harfiyle. Benim için başkaldırının simgesi oldu. Üniversitede o A'dan çok çizdim duvarlara, posterlere, pankartlara, çevresine kocaman bir yuvarlak da ekleyerek. O ilk A'nın nasıl hissettirdiğini hiç unutmadım, pek az şey bu denli iyi hissettirdi, karşımdaki sahip olduğu güçle bir şeyleri diretirken ve ben sonucu ne olursa olsun büyük bir iç rahatlığıyla reddederken. Aşık olduğum kız için babamla kavga ederken, proje hocamla çatı dayanıklılığının kavgasını verirken, ceketimi alıp PC Gamer'ın kapısından çıkarken, Doğan'a hayır gelmiyorum derken… Eğer bugün bu sayfayı "Köşe KöşeKöşe" diye doldurmadıysam da bunları yazmayı, anlatmayı sevdiğimden. Şimdi müsaadenizle havlumu alıp gidebilir miyim?

Yazdığı binlerce A'yı okuyan binlerce insan… Milyonlarca kez okunacak A'ları.





RÜYA TAMİRLERİ

C.Serpil Ulutürk

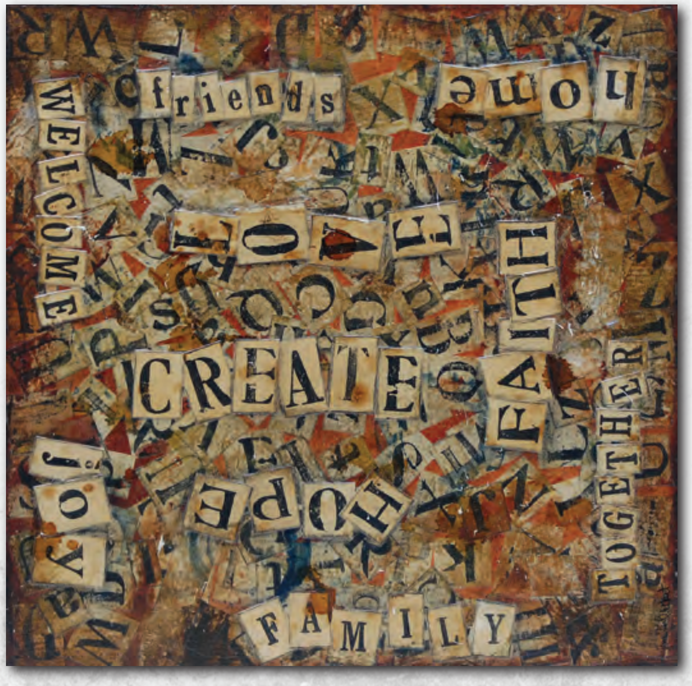
serpil@oyungezer.com.tr

Cümleten sessizlik

Varmaya çalıştığım bir cümlenin peşinden koşturarak, onu yakalayabilme umuduyla yazıyorum çoğunlukla ama bazen de tam tersi... Yazıyorum, çünkü kaçıp kurtulmak istediğim bir cümleyle arama kelimeler yığmaktan başka çarem olmuyor. Yamuk, düzensiz, fazla gürültülü ya da ölmüş denecek kadar hareketsiz olabiliyor bu kelimeler. Bir sürü ayrı metnin kopup düşmüş ya da reddedilmiş, bir kenarda ve üstleri çizili halde tamamen unutulmayı bekleyen bu parçalarla derme çatma yeni bir metin örüp ferahlamış olarak ortamdan uzaklaşıyorum. Oldukları yerde dursalar çürüyüp gitmeleri yıllar alacak bu atık kelimeleri geri dönüştürerek kendi doğamı da bir yükten kurtarmış oluyorum sanırım. İçimdeki tahribatı bütünüyle durduramasam da geciktiriyorum. Nihayetinde tüm bunları başlatan şeyin susturmaya çalıştığım bir cümle olduğunu düşünürsek, kendisinden daha fazlasını beklemek de haksızlık olurdu.

Yine de yazmayı susmaya eşitleyen matematiğimde bir şeylerin şaştığı hissinden kurtulabilmiş değilim. Formül aksamadan çalışıyor çalışmasına ama yazıya, kelimelere, onlardan kurulmuş cümlelere büyük hayranlık duyan bir insan olarak -düşünün ki nefis kokular yayan bir çiçeği eline alıp koklamayı sevse de, sadece o kokuyu anlatan bir cümlenin güzelliği karşısında başı dönebilen bir benden bahsediyoruz- bu gücü sessizlikle boğmak garibime gidiyor. Yazmanın gerçekten de bir susma biçimi olması, bu ikisine duyduğum ve birbirine fena halde ters hisleri bağdaştıramıyor. Belki de artık sessizlikle kurduğum bağı tedirginlikten ve gerginlikten arındırmam gerekiyor, hayatımın büyük bölümünü çoktan ele geçirmiş olan kelimelerin yerini bu saatten sonra değiştiremeyeceğime göre...

Tabii İstanbul'dan onyüzbinkilometre uzakta, Akdeniz'in yeşil sularından el sallayan bir ilham perisine bakarak yazınca (ilham perisi de bir manyak, yazmaya değil yüzmeye çağırıyor) sessizlik o kadar da rahatsız edici gelmiyor insana. Aksine, bulduğum midye kabuklarına da kulağımı dayamasam neredeyse çıt duymayacağım bir sessizliğin içinde ve o sessizliğe duyduğum minnet duygusuyla dolu halimden son derece mutluyum.



Ama işte "ne kadar uzağa gidersen git, yanında kendini de götürürsün"e rağmen, tatilde olmanın her zamanki hallerinden farklı bir tarafı var, sessizliğe pek de aşık olmayan yanımı buraya kadar taşımışsam bile valizlerden birinde unutmuş olmalıyım, çıkıp sinirimi bozamıyor, ben sükuneti kucaklarken ruhum da valizin içinde güzel güzel uyuyup dinleniyor.

Her neyse, seslerle hesaplaşmak için eve, gürültülü hayatıma dönmem lazım ama yazının başladığı yer olan "susma biçimindeki cümleler"le henüz işim bitmedi (bu yazının sonunda da bitmeyecek şüphesiz). Birkaç ay önce, o da benim gibi hayatını yazarak ve yazdıklarını paylaşarak sürdüren bir arkadaşımla, kendini ifade etmenin yolları hakkında -niyeyse- konuşurken yazı yazmanın bizi hiç de çıplaklaştırmadığı, hatta çoğu zaman tepeden tırnağa kadar kelimelerle örtüp görünmez hale getirdiği konusunda uzlaşıp bir anda umutsuzluğa düştük. Hayır, ben yazı yazmaya kendimi ifade etmek için başlamamıştım ve bir anda patlayan o umutsuzluğun sebebi bunun olmayışına tühlenmem değildi. Ama dışarıdan bakınca gördüğüm o resim içimi daralttı. Hisler, resimler, anlar, kokular bir yana en çok kelimelerle kurulmuş olan bu hayatın yine onlar tarafından susturulmasına sinirlendim. Komik ama gerçek.

Bu yazının da beni aynı komik gerçeğe, sinir yapmaya doğru ittiğini itiraf edeyim. Belki üzerime yapışan bütün cümleleri son harfine kadar çıkarıp atmadan, hiçbir şeyim kalmadan sadece sessizliğimle kendimi anlatacağım o gün gelene kadar da bu sinirden kurtulamayacağım. Bilmiyorum. Her güzel cümlede büyülenmeye hazır bir insanın o hissi bırakıp huzuru tercih etmesi ne kadar anlamlıdır, onu da sormak lazım, sorarken de mutlaka güzel bir cümle kurmak, sonra onun güzelliğine hayran kalıp soruyu unutmak, cevabı umursamamak, sonra "Cümleten sessizlik" diye başlayan bir yazıya başlamak, kendi girdabında başın döne döne yazmak, biraz daha susmak…

Yazmak hiç de çıplaklaştırmıyor, tepeden tırnağa kelimelerle örtüp görünmez yapıyor insanı.

Posta İdaresi



Hey dostum, biz burada ışık hızından daha hızlı hareket eden parçacıkları sevmeyiz.



Bilim dünyası bu ay CERN'den gelen haberle yıkıldı... Yok efendim nötrinolar deney yerine ışıktan 60 nanosaniye daha hızlı ulaşmış da, kozmik hız sınırı aşıldığı için Einstein'ın teorisi çökmüşmüş de, bilimsel anlamıyla nedensellik ilkesini altüst edebilirmiş de, mış da muş.

Efendiler! Hatırlarsanız 1987A süpernovası patladıktan sonra da görünür ışıktan 3 saat önce bize ulaşmıştı nötrinolar. Bakınız bir şey değişti mi? Burada gözümüzün önünde insanlar ölüyor, siz hâlâ bilmem kaç kiloparsek uzaklıktaki gök cisimlerinin, efendime söyleyeyim gözle görünmeyen parçacıkların peşindesiniz. Adam olun azıcık, adam.

İstihza suyuyla yıkanmış bir Posta İdaresi'ne, Posta İdarelerinin kırk sekizincisine hoş geldiniz.

✉ N'OLDU BUNA YA!

Merhaba Eren Abi. Ben Fikret. Kıbrıs'tan yazıyorum bu mektubu. Bence piyasadaki en iyi oyun dergisini çıkarıyorsunuz. Neyse benim size bir sorum olacak.

Hoş geldin Fikret. Seni dinliyoruz.

Ben bir PS3 Slim kullanıcısıyım. İki sene önce almıştım PS3'ü ve son zamanlarda bazı problemler çıkardı. Mesela Red Dead Redemption oynarken dokular sonradan ortaya çıkıyor ve bazen de kayboluyor. Benim bir arkadaşımda da aynı problem olmuştu ve sonra da onun PS3'ü bozulmuştu. Bunun nedeni ne olabilir sence? Bozulmasını engellemek için yapabileceğim bir şey var mı?
Cevabın için şimdiden teşekkürler.
Fikret Başar

Bana sorarsan senin PS3 gidici... Şaka şaka, hele bi' dur bakalım. Üç aşamada cevaplamaya çalışayım sorunu.

Öncelikle: Arkadaşının yaşadığı sorun, senin PS3'ünün de bozulacağı anlamına gelmiyor. Endişelenmekte haklısın ama tek bir örnek üzerinden paniğe kapılmana gerek yok, arkadaşınınki seninkinden tamamen farklı bir sorun da olabilir elbet.

Ayrıca: Dokuların ilgili nesnelere yaklaştıkça ortaya çıkması, oyunlarda performans kazanmak amacıyla sıklıkla kullanılan bir yöntem ve özellikle konsol oyunlarında PC oyunlarına göre daha fazla göze batabiliyor. İnternetteki yorumlara bakarsan *Red Dead Redemption*'ın PS3 sürümünün Xbox 360 sürümüne göre bu konuda biraz daha dertli olduğunu da görebilirsin.

Ancak: "Bazı problemler" derken bahsetmediğin ve donanımsal olduğu aşikâr başka problemler de yaşıyorsan, özellikle de ara sıra PS3'ünden yüksek fan sesi geliyorsa, grafik işlemcisi fazla ısınıyor olabilir. Bu durumda bir önlem almadığın takdirde PS3'ün eninde sonunda çalışmaz hale gelecektir. Garantisi henüz dolmadıysa servise, dolduysa da en kısa zamanda bu işlerden anlayan bir elektronikçiye götürmende fayda var.

Anlayacağın senin PS3 gidici... Ehem. Umarım PS3'ünle beraber daha nice seneler geçirirsin Fikret, tekrar görüşmek üzere.

✉ GEÇ BUNLARI

Merhaba tüm Oyungezer ekibi ve tüm Goyunlar, derginizi çıktığı zamandan beri takip ediyorum fakat mail atmak aklıma gelmemişti ta ki bugüne kadar. Neyse sorulara geçelim.

Aklına gelen başına geliyor, haberin yok.

1) Xbox Live'da indirilebilir güzel oyunlar olduğunu duymuştum. PSN'de böyle bir şey var mı?
Var tabii. PlayStation Store üzerinden yüzlerce indirilebilir oyunun yanı sıra oyun demolarına ve klasik PSone oyunlarına da ulaşabilirsin.

2) PS3'te PS2'deki gibi bir çip söz konusu mu?
Değil "ne yazık ki". Jailbreak yöntemleri var ama faydadan çok zarar getirdiği için onu da tavsiye edemeyeceğim.

3) Merak ediyorum dergi neden biraz geç çıkıyor? Aslında geç çıkmasına değiyor ama neden geç çıkıyor?
Ve işte o soru... Öncelikle, kendi matbaamız olmadığı ve matbaalar basımda kendi yayınlarına öncelik verdiği için ayın 1'inde çıkma gibi bir şansımız yok. Dolayısıyla her halükarda biraz "geç" çıkmak durumundayız. Ek olarak bazı aylar elimize son anda ulaşan bir oyuna "haydi bunu da yetiştirelim" dememiz, Oyungezer ekibinin dergi haricinde işlerle meşgul olması, ya da geçen ayki Gamescom yazısı gibi çokça insanın katılımını gerektiren kallavi dosya konuları gibi sebeplerden ötürü normal çıkış tarihimizin de birkaç gün sonrasına sarkabiliyor dergi. Durum özetle budur.

Az soru sordum ne yapayım aklıma bunlar geldi. Umarım serbest yazarlık başvurum kabul edilir...
Patt Marlet

Şunun şurasında hepimiz Serbest Posta İdaresi Yazarı değil miyiz?

✉ BİÇELİM GÜZELLEŞELİM

Bu yazıyı yazdığım dönemde çok meşgulsündür adaş ama insanların sıkışıkken cevap vermeye daha meyilli olduğunu fark ettiğimden yükleneceğim. Sormak istediğim sorular var, özellikle sana ve etrafındaki güzel insanlara. Uzatmadan geçiyorum.
Olur mu böyle olur mu?
Adaş adaşı vurur mu?

1- Gerçekten çok zeki insanların yetiştiği bir ülkedeyiz biz. Zekâ fışkıran ama eğitim fakiri bir ülkeyiz. Zaten dünya çapında bütün ülkelerin eğitim seviyesi düşüşte (ekonomi bilimi ilimden ağır bastı aga!!!) seyrediyor. Bu ülke gençlerini kuşaklardır yıprattı hâlâ daha yıpratıyor. Buna rağmen sanat ve entelektüelite hâlâ ölmüyor bu ülkede. Medya aracınızla genç-

liği yönlendirmeye çalışıyorsunuz farkındayım. Ama ciddi bir cevap istiyorum; siz yeni kuşakları nasıl değerlendiriyorsunuz? Çok merak ediyorum hakikaten.
"Henüz yirmi üçünde toy bir delikanlı" olarak "yeni kuşak" muhabbeti yapmam ne kadar yakışık alır bilemiyorum. Yine de bir şansımı deneyeyim.

İnsan bir şeyi sonradan kazanmak yerine hazır elde ettiği vakit, değerini bilmekte güçlük çekiyor. Oturup aile büyüklerinizle ya da 40-50 yaş üzeri herhangi biriyle sohbet ederseniz durumu daha iyi anlayacaksınız. Yarım yüzyıldan kısa bir süre içerisinde, bir ilkokul çocuğunun kalemlik sahibi olduğunda sevinçten havalara uçtuğu şartlardan, cep telefonu sahibi olmadığı için şikâyet ettiği şartlara gelmişiz. Her iki durumda da ortalama düzeyde gelire sahip bir aileden bahsediyorum. Önceki neslin en büyük sıkıntısı yokluk idiyse eğer, şimdiki neslinki de varlık. Her şey hazır, her şey *var* ve hepsi en kısa sürede bizim olmalı. Topyekûn şımarığız diğer bir deyişle. Ha, yalnızca *yeni* nesle özgü bir durum olduğunu sanmıyorum bunun, o ayrı.

Bahsettiğin eğitim fakirliğiyse tamamen başımızdakilerin suçu değil. Çocuklar okul öncesinde ailelerinden doğru düzgün bir eğitim alabiliyor mu ki sanki?

Sanat ve entelektüelliğe gelince; ölmüyor olabilir ama can çekişiyor. Özgürlüğün olmadığı yerde yaratıcılık da olmaz. Bu ülkenin vermesi gereken daha nice bağımsızlık savaşı var ve çok şükür ki her savaşta kan dökülmesi gerekmiyor.

2- Assassin's Creed 2'yi bitirdikten sonra "İstanbul Kanatlarımın Altında" filmini izledim hatırlarsınız.
Hiç hatırlamaz mıyız? O koltuğa sinmiş oturuşun, patlamış mısır tanelerini art arda ağzına götürüşün gözümüzün önünden hiç gitmiyor...

O filme bakınca sinemamızın ne kadar ilerlediğini fark ettim, aslında ne kadar kötü bir film imiş değil mi? (Bu soru olmadı gerçi.)
Hadi ya, o kadar kötü müydü? İzleyeli yıllar oluyor ve malum uçuş sahnesi haricinde pek az şey kalmış aklımda.

3- Alkolizm hakkındaki görüşlerin nelerdir? Nereden çıktı dersen; bugün sizi okuyan küçük arkadaşlar hariç (çekilin üleyn!) çok ciddi bir sorunudur aslında alkolizm gençliğin. Her gördüğüm yerde ve kendimde de yaşam belirtilerinin ve pırıltıların yavaş yavaş silindiğini görüyorum bu meret yüzünden. Bence zararlı maddelerin insan beynindeki reaksiyonlarına dair bir köşe hazırlayın kısa zamanda. Orada neler öldüğünü henüz içmeyenler veya özenenler bilsinler...
Dergide içenimiz de var içmeyenimiz de. Ben içmeyenlerdenim. Bir kutlama esnasında içmeden de eğlenebiliyor, kendimi kötü hissettiğim zamanlarda yine içmeden üstesinden gelebiliyorum. Mantıklı düşünme yetimi C_2H_5OH'ın ellerine teslim etmek gibi bir niyetim yok. Yine de işin ucunu kaçırmadan, başkasına bir zararı dokunmadan içene karışmam, karışamam.

Şöyle de bir durum var ki alkol ya da sigara içenler çoğunlukla zararlarını bilerek içiyor zaten. Sigara paketlerinin üzerinde artık yasal bir zorunluluk olarak eşşek kadar yazıyor nelere yol açtığı; bir zamanların "boğazıma çok iyi geliyor" temalı reklamlarını görünce gülüyor insan. Alkol değil ama sigara kullanımının bu yüzyıl içinde tamamen ortadan kalkacağına inanıyorum ben. Size de tavsiyem, eğer kullanıyorsanız, bırakmak için onun yüzünden sağlığınızı veya bir yakınınızı kaybetmeyi beklemeyin.

4- "İnternete gelecek olan sansür uygulaması" şeklinde kamufle olan ama aslında yıllardır sansürlenen ve aslında bugün filtre geldiğinde bile çok fazla bir şey değişmeyecek olan bilgi kaynağımız hakkında bir şeyler söyle adaş. Bizim iflahımızı kesiyorlar, bitiriyorlar bizi, daha gür sesle bir şeyler söyleyin!



Oyunun sonuna geldik. Lütfen araçlarınızı terk edin.

ADAMIN ASABINI BOZMAYIN ULAN! Oldu mu?

Tek problem internetin bir bölümüne erişimin engellenmesi de değil hani. Ana akım medya kanallarından elimize ulaşan bilgiler sansürsüz, tarafsız mı sanıyorsunuz? *Birilerinin* keyfine göre yayın yapıyor hepsi.

Sanırım bu kadar. Lütfen sorularıma cevap ver ve dergide yayınla. Soruların cevaplarını mail olarak değil, dergide okumak isterim ki küçük büyük bütün kardeşlerim vizyonunuzdan faydalansın.
Bugünlerde yetişen kuşak belki de Sinan Abi'yi, arkadaşını pis şiirlerle kusturan Tubek'i, belki de seni pusula belleyecek kendine.

Kendine çok iyi bak.
Eren Çam

Bir idarecinin didaktik zırvalarını okudunuz. Yine bekleriz.

✉ OBURLUK TİMSALİ

Merhaba, ben Çanakkale'de sizi sessiz ama yakından takip eden bir Oyungezerciyim.
Oyungezerci değil, Oyungezer eğitimi öğretmeni! ... Pardon, aklım lise günlerine gitti birden.

Adım Mustafa. Bir adet mektubunuz var, uzun zaman önce atmayı düşünüyordum. Ama nedense oturup da iki satırdan başka bir şey yazamıyordum. Kâğıt ve kalem ile daha özgür düşünüyorum. Mail bana pek samimi ve sıcak gelmiyor. Ama bu mail'de olabildiğince sıcak ve samimi olmaya çalışacağım. Bu size ilk mail'im olduğundan diğer Oyungezerciler gibi ben de heyecanlıyım.
Nasıl istersen öyle yazabilirsin ama bundan birkaç nesil sonra, bugün bildiğimiz anlamıyla kâğıt-kalem ikilisinin tedavülden kalkacağı gerçeğini değiştiremezsin Mustafa. Kelimelerin geleceği, tuhaf ama, sayısal dünyada.

Sizi gibi işlerinizi güzel yapan değerli şahsiyetlerin kaleminde oyunlarla ilgili haberleri ve incelemeleri okumak beni çok mutlu ediyor. Ama duygusal kısmı atlayıp sorularıma geçmek istiyorum.

Tuğbek Abi'yi hangi videoda görsek hep yemek yiyor. Bunun sebebi nedir?
Çünkü Tuğbek.

Gerçekten çok obur bir insan mıdır? Aslında görünen köy kılavuz istemez ama ben yine de sorayım.
Değildir aslında, hatta en az yediği kadar da iyi yemek yapar.

Yoksa tüm oyuncular mı böyle?
Oyuncu dediğin bilgisayar başında devamlı cips-kola tüketir bir kere. Ayrıca da asosyaldir ve şiddete eğilimlidir.

Neden Serpil Abla'yı örnek almıyorlar?
Çünkü Serpil. Çünkü kendisi dergiden arta kalan zamanlarda tarlalarda görev yapıyor. Kışkış diyor böyle.

Level dergisi ile tatlı bir rekabet içindesiniz. Bu rekabete nasıl bir gözle bakıyorsunuz? Rakip dergi ile ilgili samimi düşüncelerinizi hep merak etmişimdir.
En birinci biziz! Şaka bir yana, aramızdaki rekabet pek tatlı sayılmaz aslında. Keşke olsaydı. Birkaç ay önce yazdığım bir blog yazısından alıntılamak gerekirse: "Level'ın şu an taze kana değil, o kanı pompalayacak temiz bir kalbe ihtiyacı var."

Size belki de en çok gelen sorulardan biri ama ben şu soruyu sormak istiyorum; üniversitede hangi bölümleri

Goyun çizittiriyoruz!

Amanın, yine ne çabuk geldik kasım ayına! Kasımların bizim için özel bir anlamı var, biliyorsunuz. Her kasımda dergicek kasım kasım kasılıyoruz, çünkü kasım ayında biz yeni yaşımızı kutluyoruz. Kasım 2011 demek, Oyungezer dört yaşında demek.

Başlıkta da gördüğünüz üzere ufak bir yarışmamız var bu ay: Goyun çiziyoruz. Herhangi bir araçla çizip herhangi bir yoldan bize ulaştırabilirsiniz. Çizdiğiniz Goyun'un bildiğimiz Goyun ile birebir aynı görünümde ve pozlarda olması da gerekmiyor, yaratıcılığınızı kullanıp kendi yorumunuzu katarsanız daha bile seviniriz. Çizin, gönderin, en beğendiğimiz üç resmi burada yayımlayalım!



Oyungezer vandalizme özendiriyor! "Elvis Goyun" adlı çalışmasıyla Sine Özen karşınızda.

okudunuz? Hayaliniz gerçekten bu sektörde ilerlemek miydi? Ve hayallerinizin peşinden gittiğiniz için memnunun musunuz yoksa bazen "ah ben ne yaptım" dediğiniz oluyor mu?
Hemen her türlü bölümden insan var aramızda. Endüstri mühendisliği, bilgisayar mühendisliği, mimarlık, İngiliz dili ve edebiyatı, grafik tasarım aklıma ilk gelenler. *Hepimiz* bir şekilde oyunlarla ilgili olsak da *çoğumuz* bu sektörde bir iş hayal etmiyordu önceden. *Bazılarımız* burada çalışmaktan mutlu olduğu halde başka büyük hayalleri de var. Ama sanırım *hiçbirimiz* burada olmaktan, sizlerle birlikte ve dünyaya karşı oynamaktan pişman değiliz.

Daha önce olmasa da son zamanlarda Paradox Interactive'in strateji oyunlarının tanıtımı, incelemeleri üzerine yönelmeye başladınız. Bu aslında benim gibi Paradox Interactive oyunları sevenler için harika. Ama bazı oyunlar Darkest Hour gibi göz ardı edilebiliyor. Paradox Interactive'in çalışmalarını nasıl buluyorsunuz?
Adamlar tarihî strateji oyunu yapmasını biliyor, ne diyeyim. Herkese hitap etmese de kendilerine has bir tarz oturtmuş olmaları ve eski oyunlarına da destek sağlamaları gerçekten çok hoş.

Bir de hepimiz ofis ortamınızı ve bir günlük koşturmacanızı merak ediyoruz. Acaba aklınızda böyle bir video çekme gibi fikriniz var mı? Ofisten görüntüler, günlük koşturmacayı falan gösteren... Oyungezer ile artık bir aile gibi olduk ve aile ortamına daha çok girmek istiyoruz.
Mustafa Türkan
Çanakkale/Lapseki

Ne tür bir dizi ya da film çekebiliriz diye bir aklımdan geçirdim... Yemek masasındaki muhabbeti gösteren bir sitcom olabilir. Benim ofis içinde sessizce dolaşıp fark ettirmeden insanların omuzlarının üstünden monitörlerini seyrettiğim bir korku filmi olabilir. Demir parmaklıkların ardından bahçemizdeki ağacın dalına konan kuşları seyreden Puri Puri'ye dair bir fabl bile olur yahu. Yıllar sonra filmimizi bir de George Lucas'ladık mı tamamdır!

✉ YAPILACAK İŞLER

Kasımda askere gitmem yüksek bir ihtimal ama kafa oyuncu kafası olunca ürperiyorum. Askerde yapmak istediğim şeyler: Roket zıplama, tankla rush yapma, siperden kafayı uzatıp yaralanınca pısıp iki solumak, birliğe özel 3D intro giriş, nükleer bomba patlatmak, 4-1 ile sniper'cılık ve aklıma gelen son şey kazayla cehennemin kapısını açmak. Senin eklemek istediğin bir şey var mı?
Cem "CyAN" Bayan

Mediiic! Diğer bir deyişle bir an önce ve sağ salim dön yeter. Sonra askercilik oynamaya devam.

✉ CRAFT OF CRAFTCRAFT

Merhaba Oyungezer ailesi,
Bu mektubu kaç gündür yazmak istiyordum, bugüne denk geldi. Nasılsınız umarım iyisinizdir, her ay derginizi takip eden bir okuyucunuzum (eski dergiden beri). Giriş çok kısa oldu ama uzatmak için yazacak çok bir şey bulamadım ama sorularla yer doldururum (bu cümleyi yazarak girişi uzatmış oldum iyi de oldu).
Ama uzun olması gerekmiyordu ki? Zuzun olsa yeter. Zuzun derken, birazuzun.

1- Terraria'yı oynadım çok beğendim, bence Minecraft'tan daha başarılı. Biraz daha içerik, NPC eklenirse mükemmel bir oyun olurdu bence. Neden bu tip oyunlar bu kadar nadir çıkıyor?
Mojang fanboy'ları, saldırıııın! Eh. *Terraria* süper oyun hakikaten, *Minecraft* kopyası olarak nitelendirenler haksızlık ediyor. Gerçi çıkan her "bir şeyler inşa etmeli" oyunun "*Minecraft* kopyası" olarak yaftalandığı yeni bir çağa giriş yaptık ne yazık ki. Bir önceki çağ, bütün devasa online oyunların "*WoW* kopyası" olduğu çağ idi hatırlarsanız.

Neden bu tip oyunlar bu kadar nadir çıkıyor dersen, aslında bu kadar nadir çıkmıyor derim. Göz önünde olan büyük yapımların ardında çok hoş bağımsız yapım oyunlar da geliştiriliyor, bazıları *Minecraft* ve *Terraria*'da olduğu gibi popülerlik kazanıyor, bazılarıysa kendi ufak hayran kitleleriyle yetiniyor. Benzer bir oyun arıyorsan *Clonk* serisine (www.clonk.de) ve *LOVE*'a (www.quelsolaar.com) bakabilirsin mesela.

Wheatley genel kültürünü geliştiriyor...



2- Bizim buradaki bayilere çok geç geliyor dergi, ayın yirmisine kaldığını bile gördüm. Yeni abonelik sisteminiz ilgimi çekti, dergi elime kaçında ulaşır abonelikte?
Normal şartlar altında bulunduğunuz yerdeki bayilere ne zaman geliyorsa, abonelikte de aynı zamanda elinize ulaşması gerekiyor derginin. Lakin geçtiğimiz aylarda dağıtım şirketiyle ilgili sorunlar yaşadık ve bazı okurlarımıza çok geç ulaştı ya da hiç ulaşmadı yeni sayılarımız. Dağıtım şirketini değiştirdiğimizde bu sorun da ortadan kalkacak umarız.

Bir bayiye derginin ayın yirmisinde ulaşması hiç normal bir durum değil bu arada. Önceden gelmiş ve tükenmiş olabilir mi acaba? Eğer hiç gelmediğinden eminsen bayinin ismini ve yerini bize iletebilirsin, biz de dağıtım şirketine sorarız durumu.

3- StarCraft II: Heart of the Swarm ne zaman gelecek? O kadar uğraştık Kerrigan'ı kurtaracağız diye, merak ediyorum neler olacak. Bir de multiplayer'a ne gibi yenilikler gelecek, herhangi bir bilginiz veya tahmininiz var mı?
Zaten çıkan yamalarla sürekli ufak düzenlemeler geliyor oyuna (yanılmıyorsam en son 1.4 oldu sürümü) ama HotS ile biraz daha geniş çaplı değişiklikler olacak. Blizzard henüz isimlerini açıklamamış olsa da her üç ırka da yeni birimlerin geleceği kesin; Zerg'e bir ihtimal Lurker gelebilir mesela. Bazı birimlerin çıkarılması ihtimali de var ve elbette yeni haritalar da olacak. Oyunun çıkış tarihiyse henüz resmi olarak açıklanmadı, ama Nisan 2012 civarında bir gün olarak tahmin ediliyor. *Diablo III*'ün ne zaman çıkacağına bağlı biraz da; sanmıyorum ki ikisini art arda çıkarsın Blizzard.

4- Bethesda abartmış, Bronz Dragonborn Ordusu yapıp oyunun satıldığı şubelere dağıtmak nedir? Türkiye'ye gelmezler sanırım, gelseler keşke (adam toplar götürürüm heykeli (tam soru olmadı sanırsam bu (bir de çok fazla parantez oldu))).
Di mi, hepsini bir arada görünce Terracotta Ordusu'nu görmüş gibi oluyor insan. Bunun bir sonraki aşaması, oyunu satın almak için kanla ödeme yapabilmek olurdu herhalde.
Ding! Fikrim geldi. Kızılay böyle bir kampanya yapsa ya sahiden? İnsanları kan vermeye özendirmek için, "Kanınla öde!" kampanyası. Nasıl fikir?

5- Devam oyunları da saçmaladı. Bu son birkaç ayda çıkanlardan en çok Dragon Age rahatsız etti beni. Bir de yeni oyunların yarısı devam oyunu oldu çıktı, yeni fikirden doğan oyunlar ya az çıkıyor ya da dandik oluyor. Kim dur diyecek, kim önleyecek bunları, neden oluyor bunlar?
Oyunculardan başka kim dur diyebilir? Tasvip etmediğiniz bir durum karşısında ilgili firmanın oyununu satın almayarak (ve

Gezenti

Erol Can Ulutaş



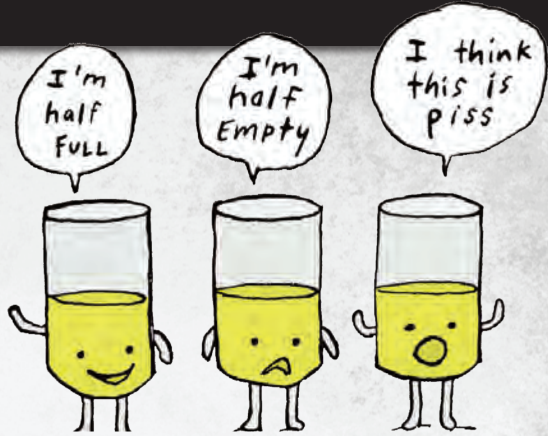
Sırbistan gezisi sırasında Belgrad sokaklarında yürüyen Erol'un yolunu tanıdık bir yüz kesmiş... Fotoğrafın boyutundan ötürü gözlerini göremiyor olabilirsiniz ama evet, o tankın içinde bir adet Goyun oturuyor. Goyun'u bulduk, Waldo'yu da bulduk mu tamamdır!

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr**. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Söylemediğiniz takdirde manda söğüt dalına yuva yapacak, yavrusunu da sinek kapacakmış!

Özelime saygı duy

Her ay olmasa da arada bir Posta İdaresi'nde belirli bir konuyu ele alıyoruz bildiğiniz üzere. Belirlenen konu hakkında yazmak zorunlu değil elbet, her zaman olduğu gibi aklınıza ne eserse onu yazmaya devam edebilirsiniz. Araya bu konu hakkındaki fikirlerinizi de sıkıştırsanız yeter.

Önümüzdeki ayın konusu, çevrimiçi mahremiyet. Sürekli birileri tarafından izleniyor olmaktan rahatsızlık duyuyor musunuz? Duymalı mıyız? Oynadığımız oyunlar da dahil olmak üzere hemen her şeyin sosyal ağlarla bütünleşme hevesini nasıl değerlendiriyorsunuz? Yazın, gönderin.



mümkünse oynamayarak) tepkinizi göstereceksiniz. Tabii bunun için normalde oyunlara para ödüyor olmanız lazım ki ödemeyi kestiğinizde piyasada bir fark yaratabilesiniz.

6- Skyrim vaat ettiklerinin yarısını yapsa çok güzel bir oyun olacak gibi. Ancak ben asıl şu arkadaş olma olayını merak ediyorum. Arkadaşının evinde otlanmak, yanına companion olarak almak çok zevkli olurdu. Patlar mı ki bu vaatleri?
Niye patlasın? Bethesda bug'lı oyunlarıyla meşhur olsa da vaatlerinin patladığı pek görülmemiştir.

7- Şu Assassin's Creed: Revelations'da yeniçerileri bari odun yapmasalar, madem Ezio usta oldu daha güçlü düşmanlara gözlük dağıtılabilir artık. Miyop yüzünden 10 metre ötelerini göremiyorlar, biraz zorluk olur daha zevkli olur (yine soru olmayan soru maddesi oldu, sizin yorumlarınızı merak ediyorum diyeyim).
Ezio'nun düşmanlarına gözlük, bize de bir İtalyanca-Türkçe sözlük nasip et ya Ubisoft.

8- Alizine Wonderland'in sayfa sayısı artarsa ücreti %50 artar demişsiniz. 2 sayfa artsın, ben veririm fazladan eklenen 0 lirayı.
Euro'nun yükselişini hesaba katmamıştık onu söylerken, dolayısıyla %150 artar olarak değiştiriyoruz. Yine de eklenecek 0 lirayı ödemeye razı mısınız?

Şaka maka Euro geçtiğimiz yıl bu zamanlarda 2 TL civarındaydı, şimdiyse 2,5 TL oldu. Derginin kâğıdı, baskısı, DVD'si derken masraflarımız neredeyse %25 arttı. Kış geliyor, hazır olun...

9- Bir de Deus Ex: Human Revolution'ı almakta kararsızım hâlâ. Alınca aşırı beğenip 2 günde bitirmekten ve sonra pişman olmaktan korkuyorum. Ne yapsam?
Ne kadar beğensen de, yüzük takıp eve getirsen de iki günde bitirmen mümkün değil oyunu. Al ve doya doya oyna derim ben.

Okuduğunuz için çok teşekkür ederim, cevaplarsanız daha da çok sevinirim. Çıkardığınız bu harika dergiyi devam ettirmeniz dileğiyle, Goyun'a selam verip mektubumu sonlandırıyorum (Sinan Abi ilk 10 dakikaları uzat harikalar).
Yunus Cihan KARALARLI

Aslında tam tersine kısaltmamız gerekiyor sanırım. Gerçekten 10 dakika uzunluğunda bir İlk 10 Dakika videosu bulana ödül varmış, öyle diyorlar.

✉ SELAM

Naber?
Doğukan Keskin

Ve Doğukan, 140 karakter bile işgal etmeyen mektuplarını sürdürür...

✉ OYUNGEZER ESKİSİ

Kolay gelsin ile başlayayım mail'ime. Öğrencilik hali; her zaman para, harçlık bulamıyorum malum. O yüzden de dergiyi pek istikrarlı alamıyorum.
Ne diyeyim, olduğu kadar. Maddi sıkıntı çekince öncelikleri ister istemez değişiyor insanın.

Bir sorum olacaktı. AC: Revelations'un trailer'ını hangi sayınızda DVD'ye koydunuz ve bir daha koyacak mısınız? Olur da eski sayınızı bulamazsam sizden eski sayınızı isteme gibi bir şansım var mı?
Çağlayan Kaya Göksoy

Yanılmıyorsam üç adet videosunu verdik Revelations'ın şimdiye kadar ve bu ayki DVD'mizde bir yenisi daha var. Sırf bir video için DVD karıştırmana gerek yok tabii; YouTube veya GameTrailers üzerinden de seyredebilirsin hepsini. Eski sayılarımız içinse *eskisayi.oyungezer.com.tr* adresine girmen yeterli, orada gerekli yönlendirmeler yer alıyor.

✉ MUTLUYUZ - E&E

Merhaba Eren Abi. Bu yazıyı dergide yayınlarsanız acayip mutlu olurum cidden. Bir de bütün OGZ ailesine selam söyleyebilir misiniz? İyi günler, kendinize iyi bakın.
Ertuğrul Emre Kulaç

Selam bütün OGZ ailesi!

✉ UZUN LAFIN KISASI

Geçen ay olduğu gibi bu ay da tamamını sığdıramadığımız mektuplardan derlediğimiz seçmece sorularla devam ediyoruz... Edelim.

Bayram dönüşü yine trafik kazaları yaşandı... Mesela hız sınırının 120km olduğu yerden bir kilometre kadar önce, tüm araçlara konulabilecek hız sınırlayıcı gibi bir cihaza, "Bir sonraki limit değişimine kadar 120km'den hızlı gitme" komutu veren bir şey konulamaz mı?
Semih Etiğ

Pratikte uygulanması güç gibi görünse de teknolojik açıdan gayet kolay aslında bunu yapması. En azından geçici bir önlem olarak kullanılabilir, ama yine en mantıklısı sürücüsüz araçlara geçiş yapmak olacaktır. Google'ın desteğiyle yapılan bir çalışma var mesela, youtu.be/bp9KBrH8H04 adresinden ilgili videoyu izlemenizi öneririm: "Gelecekte insanlar geriye bakıp, taşıtların insanlar tarafından kullanmasının ne kadar saçma olduğunu düşünecek."

Bir oyun var diyelim. Yapım haberi geliyor. Sonrasında oyun hakkında bilgiler, ekran görüntüleri oyun içi ya da CGI videolar. Ardından fuarlarda tanıtımlar, alpha beta falan oyunun halleri. En son reklamlar ve oyun çıkıyor. Sonuç hüsran olabiliyor. Bu geliştiricilerin hepsi mi aptal ya da dikkatsizdi? O kadar para, sene, emek ve neden hatalarla dolu beklentileri karşılamayan, kötü, patlamış bir oyun? Bu konu hakkında detaylı bir yazı hazırlayabilir misiniz?
Alp Pektaş

Oyunların patlamasının bir numaralı sebebi yapımcıların elinde yeterli zaman olmayışı aslında. Her yapımcı Blizzard veya Valve'deki gibi rahat bir çalışma ortamına, her dağıtımcı oyunu "bittiği zaman" çıkarma lüksüne sahip değil. Kısıtlı süre içerisinde yanlış kararlar verdiğiniz takdirde yanlışlar üst üste biniyor ve bir yerden sonra da patlıyor işte oyun. Diğer bir deyişle oyun sektörü gibi inanılmaz hızlı gelişen bir alanda, vizyonsuzluk yeteneksizlikten çok daha tehlikeli.

Hep siz mi soracaksınız, şimdi de ben soruyorum: Acaba sayfanın sonuna geldiğim için mi bu yazıyı sonlandırmak zorundayım, yoksa yazıyı nerede bitirirsem bitireyim sayfa da bitecek mi? Bunu bir düşünün! *-Eren Okka*

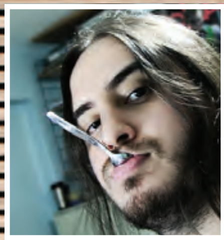
"Tuğbek Abi'yi hangi videoda görsek hep yemek yiyor. Bunun sebebi nedir?"



Semih Etiğ geri dönüşüm işini ciddiye almış ve resim, metin, video, müzik ve oyun dosyalarını ayrıştırmaya karar vermiş.

PIXEL

ANI KOLEKSİYONCUSU



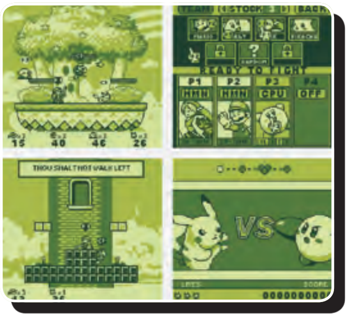
VOLKAN TURAN
volkan@oyungezer.com.tr

AYIN ÖNERİLERİ
- Filmekimi'nde **Yellow Sea** izlenir.
- **Machine Head - Unto the Locust** dinlenir.
- **15 Ekim Mr. Big** konserine gidilir (**Anathema & Hail** dahil).

Normalde hafızam çok iyi değildir, çok iyi unuttuğumu bilirim, ama özellikle kötü anıları unutamamak gibi bir sorunum olduğunu artık fark edebiliyorum. Buradaki zaman zarfı "birkaç yıl" ile de sınırlı değil. 6 yaşında beri metal dinliyor değilim, 6 yaşımdan beri topladığım anı koleksiyonumu sizinle paylaşabilirim. Bu iyi bir şey mi? İleride bir kitap yazarsam evet, iyi bir şey ama genel itibariyle değil. Hem konuya iyi veya kötü yönünden de yaklaşmak kötü. Bunun bünyeye verdiği zararı veya yararı iyi görmek lazım.

Kıskandığım insan tiplerinin başında, ne olursa olsun yoluna devam edebilen insanlar var. Emekleyerek de olsa ilerleyebilmek, geçmiş geçmişte kalmıştır yola devam etmek lazım deyip ilerleyenlere gıpta ile bakarım. Çoğumuz bunu bilsek de pek azımızın uygulamada sınavı geçtiğimizi biliyorum ama ben daha sınav kısmına bile gelememişim. Geçmiş geçmişte kaldığı için XYZ ile başlayan formüllerle bir sorunum var. Anılar, fotoğraflar, yazılar, kokular, hayaller ve o günlere ait umutlar bile -artık olmasalar da- var gibiler beynimin loblarında. Tıp konuya nasıl yaklaşır bilemiyorum ama bu tip konularda çevremde tekim. "Ulan yoksa çok özel bir hastalık mı bu?" diye burnumu da kaldırmıyor değilim ama bazen de "aslında çoğumuz böyleyiz ama bunu söylemekten çekiniyoruz" gibi de düşünüyorum. Yolda mikrofon tutup röportaj yapamayacağıma göre, bu sayfada bana ayrılmış bu köşede, oyunlarla alakası olmasa da, sizle paylaşmak tek şansımdı.

SMASH BROS PC DEMAKE



Super Smash Bros dediğimiz anda elleriniz kaşınıyorsa... Yok yok, bu habere gaz vermeye gerek yok; karşınızda bir hayran yapımı oyun var. Gameboy versiyonunu kendisine örnek alan oyun sadece 18MB ve ücretsiz. Sesler, görüntüler modern bir Gameboy oyunundan farksız. Performans açısından da son derece temiz bir işçilik sergilenmiş. Bir remake değil, demake, yanlış anlaşılmasın. Smash Bros sevenler bu ayki DVD'mize mutlaka göz atsın (ah şu kafiye merakımız).

FARMVILLE RESTORANTIMIZ VARMIŞ!



Bu haber elimize yabancı bir kaynaktan geliyor aslında. Kotaku editörü Stephen, Kapodokya'ya tatile gelir ve Göreme'de yiyecek bir şey ararken gözüne tanıdık bir marka çıkar: **Farmville Cafe & Restaurant!** İsminin izinsiz alındığından emin olan editör (haklı olarak) yemeğini burada yememiş ama fotoğrafını çekip haber yapmayı ihmal etmemiş. Manzaranın ve atmosferin tadını çıkardığını da eklemeden edememiş.

MEGA MAN LEGENDS SARMAŞIĞI

Sizlerle daha önce Keiji Inafune'nin Capcom'dan ayrılıp *Mega Man Legends 3*'ün ertelenmesine neden olduğunu yazmıştık. Keiji'yi elbette yargılamamıştık, artık Capcom'u sevmediğini söylemişti sonuçta ama *MML3*'ün ertelenmesine üzülmüştük. Kendisi de bunu görmüş olacak ki (dergimizin abonesidir!) bilmediğimiz bir detayı bizimle paylaştı. Ayrıldıktan sonra Capcom'a "oyunu bitirmek" için teklifte bulunduğunu ama Capcom'un bunu istemediğini söyledi. Bir kontrat ile uzaktan başladığı projeleri bitirmek istediğini, cevap olarak da Capcom'dan "teşekkürler ama ihtiyacımız yok" lafını duyduğunu belirtiyor Keiji. Şimdi kim kime nankörlük ediyor diye sorar insan...



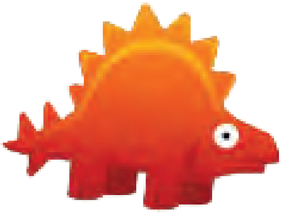
SYNDICATE GERİ DÖNÜYOR! HEM DE NE GERİ DÖNÜŞ!

1993'te Bullfrog'un yaptığı ve EA elinden çıkan *Syndicate*, şüphesiz hâlâ pek çoğumuzun kalbindedir. Uzun süredir "tekrar yapılsa harika olur" listemizin başlarında yer alan *Syndicate* nihayet resmi olarak doğrulandı. Oyun 2012'in ilk çeyreğinde geri dönüyor. *Syndicate*'i baştan yorumlama kararı alan EA, oyunu izometrik bir strateji oyunu yerine klasik bir FPS oyunu olarak tasarlamış. İçerik olarak bize biraz *Deus Ex: Human Revolution*'ı anımsatsa da eminiz ki bu haber bazılarınıza şu saniyeler takla attırıyordur (durun, n'apıyorsunuz!).



DİNOZORLAR SAVAŞIYOR





[KAHRAMANLARIMIZ, DELİ ALBAY'IN BAHÇESİNE DALMAKTADIR.]

SİNAN: Şşş, sessiz olsana! Gelecek şimdi deli!

TUĞBEK: Hele tut bakayım sen şu poşeti, sallıyorum ağacı.

SİNAN: Bi dut yiycez diye düştüğümüz hale bak ya. İyi hadi salla bakalım!

[HAŞIR... HAŞIR HUŞUR]

TUĞBEK: Nasıl, nevale doldu mu?

SİNAN: Daha var, daha salla daha sen.

TUĞBEK: Dur şu üst dalları çekeyim aşağı o zaman... Immmpfh!

SİNAN: Dikkat et! Dalları çekme o kadar! LAAA!

TUĞBEK: ANAAAAAM!

[Dengesi bozulur ve ağaçtan kıç üstü düşer Tuğbek.]

SİNAN: Tuğbek! Tuğbek iyi misin?

TUĞBEK: Oy anaaam! Bütün yerdeki dallar, taşlar girdi sırtıma. Oy beliiim!

SİNAN: Ya dalmayalım dedim başkasının ağacına ya, haram işte ya!

TUĞBEK: O ne lan?

[Bağırışları duyan Albay, elinde çifteyle kapıyı açmış bağırmaktadır.]

ALBAY: Ne yapıyorsunuz siz orda? Durun orda, kaçmayın!

SİNAN&TUĞBEK: ALLAAAAAAH!

SİNAN: Koş oğlum koş! Vuracak bu deli bizi koş!

TUĞBEK: Koşamıyom! Koşamıyom, bacağıma bişey olmuş, ühühü...

SİNAN: Hadi dayan Tuğbekim, hadi aslanım, az kaldı dikenli tellere, hadi!

TUĞBEK: ÜHÜEE! Dikenli tellerden nasıl geçeceği...

[Normalde tam bir hımbıl olan Sinan, çifte korkusuyla göğsüne gelen boydaki dikenli telli çitin üstünden elini koymadan zıplar.]

TUĞBEK: OHA!

SİNAN: Naptım lan ben?!

TUĞBEK: Nasıl bir dut korkusuysa artık...

ALBAY: İşte yakaladım sizi!

SİNAN&TUĞBEK: Amca vurma ne olursun vurma, bir daha dalmayacaz!

ALBAY: Oğlum niye izinsiz giriyorsunuz? İzin isteyin, benim zaten ağaçları toplamaya mecalim yok. Alın erik yiyin, nasıl atladın sen uzun evladım?

SİNAN: [KRAŞ KRUŞ] Ben de bilmiyom amca. Erik güzelmiş.

TUĞBEK: Bastonmuş yahu amcanın elindeki, biz de tüfek sandıktı.

ALBAY: Ne tüfeği evladım, deli miyim ben?

UNUTULMAZ SERİLER





KADERE İNANMAYAN RAYMAN OLSUN!

RAYMAN

Hani bazen kadere inanmak çok saçma geliyor ama öyle durumlar oluyor ki bir anda fazlasıyla inanmak zorunda kalıyor insan. Mesela bir oyun serisi düşünün ki teknik aksaklıkları, yarıda bırakılan fikirleri falan *sayesinde* bir anda zirveye çıksın, o serinin adı da Rayman olsun. Tanrının "yürü ya karakterim" dediği oyun kahramanlarından biridir Rayman.



1994, platform oyunlarının en popüler olduğu yıllardandı. Bu furyayı değerlendirmek isteyen Michel Ancel ve ekibi de Jimmy adında küçük bir çocuğun kötülükle savaştığı bir oyun yapmaya hazırlanırken birden aydınlanıyor ve bu çok klişe konseptten vazgeçerek başrole Rus, Çin ve Kelt mitlerinden esinlenilmiş bir karakter koymaya karar veriyor. Fakat yaptıkları oyun aşırı detaylı ve canlı olunca SNES konsolu bunu kaldıramıyor ve ekip Rayman'in kol ve bacaklarını tamamen oyundan çıkarmak zorunda kalıyor animasyondan yırtmak için. Bir de SNES-CD konsolu aniden iptal edilip oyun apar topar PlayStation'a kaydırılınca bütün taşlar tek tek yerine oturmuş oluyor.



Rengarenk dünyası, zeki bulmacaları, eğlenceli platform öğeleri ve yanlışlıkla ortaya çıkan sıradışı baş karakteriyle hemen patlama yaşıyor Rayman. Özellikle İngiltere'yi kasıp kavuran bu ilk oyunun hemen bir sürü eklenti paketi ve hatta eğitici yan oyunları da geliyor ki kaymağı güzelce sıyrılabilsin. Ama asıl patlama beş yıl sonra ikinci oyunla beraber gerçekleşiyor. 3B'ye geçen seri, bunu o kadar güzel başarıyor ki birçok oyun sever için tarihin en büyük oyunlarından biri unvanını ele geçiriyor. Öyle ki yakında 3DS'e bile remake'i gelecek, düşünün yani.



Tabii çekirge her defasında sıçrayabilecek diye bir kaide yok. Serinin devamı olan üçüncü oyun ve *Hoodlum's Revenge* kesinlikle çok başarılı oyunlar olsa da ikinci Rayman'in efsanesini yaşatmaya nefesleri yetmedi. Opus Magnum dediğin bir kere olur zaten. Bir de yan oyunların yarattığı *Raving Rabbids* efsanesi var ki onlar da en az Rayman kadar popülerdir.

Yan oyunlarıyla beraber toplamda 15 parçalı bir seriye ulaşan, satışları 10 milyonu aşan, sayısız konsola taşınan, hatta animasyonu bile yapılan bu seri kuşkusuz hâlâ oyun tarihinin devlerinden biri. Gerçi bakalım bu devin gölgesi ne kadar büyük olacak, onu da yakında Wii'de çıkacak olan *Origins*'te göreceğiz. Devlerin aşkı büyük olurmuş ne de olsa... **-EMRE SÜMER**







VAULT BOY

AAA, BU O REKLAMLARDAKİ ÇOCUK DEĞİL Mİ?

Bir yıldan fazladır şu köşede oyunların başkarakterlerini, maskotlarını yazıyorum ama ilk kez bir oyunun kendi içindeki reklamlarının maskotunu yazmak nasip oldu kıymetli okurlar. Halbuki çok alışmıştım böyle kendi aksiyonları, maceraları olan karakterleri yazmaya. Ama profesyonel bir yazar olarak bütün karakterlere aynı hassasiyetle yaklaşmak benim görevim (sahte gövde gösterisi).

Ki Vault Boy'un yaratılışı da aslında başka bir maskota dayanıyor. Fallout'un yapımcılarından **Leonard Boyarsky**, oyunun karakter yaratma ekranındaki kartlar için akılda kalıcı bir sima kullanmaya karar veriyor. Bunun için de o Monopoly kartlarındaki bıyıklı amcayı örnek alan Leonard, **George Almond**'dan buna benzer bir karakter çizmesini istiyor. Benzer konseptte karikatüristik bir havayla yaratılan sarışın dostumuz, bir de 50'lerin karakterlerini anımsatacak şekilde tulumunu giyince "Skill Guy" da ortaya çıkmış oluyor.

İsim konusunda çok garip bir durum var ortada. Fallout evrenindeki bir numaralı marka olan **The Vault of the Future**'ın maskotu olmasına kara verilen dostumuzun adı Vault Man olarak tescil ettirilmesine rağmen hep Vault Boy olarak kullanılıyor ne gariptir. Bir de Vault Boy'un sık sık PipBoy'la karıştırılması durumu var ki, Fallout Bible'ı yazan Chris Avellone bile bu hatayı yapmıştır. İyi de biri kişisel bilgisayar, öteki reklam maskotu, nasıl karıştırıyorlar anlamıyorum?

Gönül isterdi ki şuraya "Vault Boy şu kadar önemli işler yaptı, şu şehri kurtardı" falan yazayım ama aksine, kendisinin hayatı sadece bir reklam ikonu olarak geçmiştir. Seri boyunca skill, karakter kartları ve ekipmanların tanıtımını yapmış, bütün Vault-Tec reklamlarında başrolü oynamış, Interplay'in başka bir oyunu olan *Run Like Hell*'deki PipBars marka çikolataların üzerini süslemiş ve *Fallout 2*'de kullanılabilir bir NPC olarak yer almıştır. Bir de *Hell's Chain Gang* çizgi romanı da yer alacaktı ama *Great War* yüzünden bu seri de iptal edilmek zorunda kaldı. Hastasıyım Fallout evrenindeki çeşitliliğin ya.

Tüm Fallout sevenlerin gözbebeği olan Vault Boy, popüleritesiyle de oyun evrenin en ikonik, en çarpıcı karakterlerinden biri haline gelmiştir. Gel de bir tane PipBars yeme şimdi...
-Emre Sümer

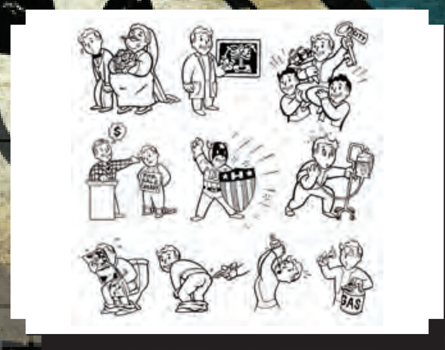


KİMLİK

Doğum Tarihi & Yaşı: Hak getire
Yapımcı Firma: Interplay
Mesleği: Reklam yıldızlığı, sırıtmak
Favori Platformları: PC, PS3, Xbox 360







PSN



ELEVATOR ACTION DLX

Asansörün altından bir kemik çıtırtısı mı geliyor?

Zamanın sürekli sağa doğru ilerleyen ya da on-rails sistemlerine inat, aynı anda dikey yönde ilerlemeyi de dünyamıza kazandıran eski dostumuz Elevator Action geri dönüyor dostlar. Bildiğiniz gibi amaç rakiplerin binasına sızıp gizli belgelerini çaldıktan sonra domdom kurşunu yemeden binayı terk etmek. Bunun için de asansörleri kullanarak her katta aksiyona dalıyor, odaların arkasına saklanabiliyor, ortalığı karartmak için lambaları vurabiliyor, hatta düşmanları asansörün altında çıtır çıtır ezebiliyoruz (evet, benim de gözüm döndü). Bütün bu klasik özelliklerin yanında, fona da çok hoş bir caz parça koymuşlar, birçok yeni tur eklemişler ve grafikleri de bilerek 90'ların 3B grafikleriyle yenilemişler ki bence de çok doğru bir seçim olmuş klasik tadı yakalamak açısından. Ama bir noktadan sonra gizlenmekten ziyade önünüze gelen herkesi vurmak daha etkili bir yöntem halini alınca oyun monotonlaşmaktan kurtulamıyor. Zamanında klasiğini de sevdiyseniz tavsiye edilir sadece, yenileri cezbedecek çok şey yok doğrusu. **-Emre Sümer**



Platform: PS3
Çıkış Tarihi: 30 Ağustos
Fiyat: 10$
Yapımcı: Square Enix
Oyuncu Sayısı: 1-4

XBLA



STAR RAIDERS

Uzayda savaşmanın dayanılmaz cazibesi

Yıllardır uzayda savaşacağız diye yemin ediyorum çöplüğe çevirdik koskoca evreni kıymetli okurlar. Bundan tam 29 yıl önce ilk first-person uzay savaşlarını başlatan Star Raiders da "Aha şurada lazer atılmamış yer var!" diyerekten tekrar kapımızı çalıyor. Ama oyunu klasik haline getiren first-person özelliği niyeyse atılmış ve yerine üçüncü kişi kamerası getirilmiş. Detaylarını nadiren duysak da geniş bir öyküye sahip olan oyunumuzda üç farklı saldırı modu kullanarak sonsuz boşluğu aksiyonla dolduruyoruz. Ama oyunda öyle anormal bir durum var ki, kaç kere ölürsek ölelim oyun bize hiçbir ceza vermeden birkaç saniye sonra kaldığımız yerden devam ettiriyor. Can, para, özellik kaybetme falan hak getire yani. Biz de bu yüzden yüzsüzlüğü ele alıp düşmanlara kafalama giriyor ve kısa sürede bütün görevler şunu vur, bunu indire dönünce sıkılıp çıkıyoruz. Ara sıra donmalar falan da cabası. Ben bununla değil uzay aracı, geyik bile avlamam valla. Uzak durun. **-Emre Sümer**



Platform: Xbox 360, PS3, PC
Çıkış Tarihi: 11 Mayıs
Fiyat: 800 MP, 10$
Yapımcı: Atari
Oyuncu Sayısı: 1

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



GLISSARIA

Üç taş eşleme defence!

Üç taş eşleme oyunlarını eminim ki pek sevmiyorsunuzdur (eminim bak)! En azından konsepti sadece bu olanları, ama Glissaria'da durum biraz farklı. Çünkü içerisinde hem kule savunma mantığı var, hem ganimetleri kullanarak strateji kurmak var, hem de beş taş eşleme kuralı var. Eşlenen her taş (odun, taş, demir vs.) size ya eşya ya da kulelere eklenebilir taş olarak geliyor. Sizse ortada gezinen karakterin ölmemesini sağlıyorsunuz. Bir sağlık ve seviye gücü var; yeşil ikonlar seviyenizi, kırmızı olanlar da sağlığınızı yükseltiyor. Fakat anladık ki kuleler ve bunlara eklenebilen pek çok taş arasında seçim yapıp strateji kurmak zaman katili bir aktiviteymiş.

http://bit.ly/plPLdo

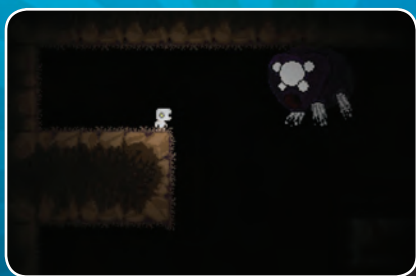


VICTORY!

Çöp adamla zafer yolu...

N+ oyununu severlere hitaben bu oyunu buraya yazıyorum. Çünkü Victory! de tam o kafada ama N+ kadar iyi olmadığını önceden belirteyim. Duvardan duvara atlamak yok, toplanacak öğeler yok. Amacınız başlangıç noktasından çıkış noktasına ölmeden gitmek. Zaman geçip giderken ekranın kenarlarından üzerinize gelen platformlara yakalanmadan bölümden çıkmalısınız. Zıplama tuşunuz tek dostunuz ama genelde kolayca zıplayacak yerlere denk gelemiyorsunuz. Oyun bu noktada size "kendi platformunu kendin oluştur" izni veriliyor. İstediğiniz bir yere bu platformu kurup (ama altında kalmamak şartıyla) zafere koşuyorsunuz. Zaman azaldıkça oyunun heyecanlandığını belirteyim.

http://bit.ly/mXpu2T



HOLLOW

Biri ışıkları açabilir miiiii?

Oyunlarını çevrimiçi arenada ücretsiz sunmak isteyen bağımsız oyun yapımcıları genelde karanlık oyun yapmaktan çekinir. "Oyuncunun içi kararmasın" diye midir, yoksa başka nedenlerden mi tahmin etmesi zor ama "karanlığı" iyi kullandılar mı da tadından yenmiyor arkadaş. Hollow klasik bir platform oyunu ama olabildiğince karanlık. Bir sonraki platformda ne var bilmiyorsunuz. Sizi bekleyen engelleri, yaratıkları falan göremiyorsunuz ve bu sizi biraz geriyor. Platform oyunlarının doğasında "germek" pek olmasa da Hollow bunu iyi yapıyor. Hem de gayet zekice tasarlanmış bölümlerle.

http://bit.ly/r12fdK



LAMBAYA PÜF DE -B. EMRE ÜLGEN

LEISURE SUIT LARRY: LOVE FOR SAIL!

ERKEKLER ARASI SOYUNMA ODASI müsabakaları, çok çekişmeli videokaset takasları, siyah poşetli dergi hezeyanları gibi, 90'lı yıllarda ergen olanların çektiği rezil heyecanların hiçbirine dâhil olmadım. Tozlaşma yoluyla çoğalan bir saksı bitkisi olacağım daha o yıllardan belli olduğu için mi? HAYIR. Arkadaşlarım biraz genç irisi, bense o zamanlar biraz ufarak olduğumdan onlar ergenliğe girdiğinde ben çocuk, gençliğe geçtiklerinde ise yeniyetmeydim. Bu yüzden ergenliğimi hatırladığımda hem vücut (altın oran) hem de düşünüş olarak (tek kanallı yayın) en kepaze dönemim olması dışında, o sıralar rastgeldiğim en edepsiz figür olan Larry'yi anımsıyorum. Eh, başlangıcında Larry'nin rehberlik ettiği bir cinsel hayat elbet böyle Aydemir Akbaş filmi absürtlüğünde sürecekti (hıçkırık).

NE KADERMİŞ GÜLMEYEN

Böyle düşünüp bir yandan da "İlk oynadığımda ne açık saçık gelmişti bana bu oyun, şimdi kimbilir nasıl çocukça ve naif gelecek" diyerek oyunu başlatırken, daha ilk sahnede monitörü ne tarafa çevireceğimi, sesi nasıl kısacağımı şaşırdım. İlk oyunu 1987 yılında çıkan *Leisure Suit Larry* serisinin 1996 yılında piyasaya sürülen 7. bölümü olan *Love for Sail!* paldır küldür bir yatak odası sahnesiyle açılıyor. Altıncı oyun boyunca peşinden yavarlandığımız Shamara, Larry'nin yaygarasından sıkılarak onu yatağa kelepçeliyor ve parasını alıp sıvışıyor. Larry'yi kelepçelerden ve -bahtsız bedevi ya- bir de yanmaya başlayan evden kurtarmaya çalıştığımız bulmacaların ardından Larry, bir gemi yolculuğuna çıkıyor (işte her boyayı boyadın, bir kaldı yeşil) ve asıl hikâye başlıyor. Tabii hikâye dediysem konu bir *Röntgenci Alysson*, o olmadı bir *Elveda Emannuelle* derinliğinde (oyun edepsiz diye ben de aldım başımı gittim). Gemide yapılacak yarışmaların birincisinin ödül olarak Kaptan Thygh'la bir hafta geçireceği duyurulunca Larry boyuna posuna, ışıyan zekâsına bakmadan kolları sıvıyor ve bize de olmadık hileler yaparak edepsiz kahramanımızı -tabii ki beraberinde aslında meraktan kıvranan, iştahta ergenlikten beri bir adım geriye gitmemiş güdük kendimizi de- nihai amaca ulaştırmak düşüyor.

Leisure Suit Larry: Love for Sail! aslında klasik bir macera oyunu olmasına rağmen, içindeki cinsellik ve komedi öğelerinin baskınlığından kendi türüne imzasını atmış bir oyun. Öncelikle bilindik macera oyununda işleyen düşünme tarzının bu oyunda toptan çuvalladığını baştan söyleyeyim. Zira problemleriniz öyle türlü çeşitli değil, bir tane, o da şu: "Bu kadını nasıl baştan çıkarabilirim?" (işte *Esquire* erkeği). Gemide karşılaştığınız -ağzıbozuk, çirkin ama çok eğlenceli Peggy dışında- bütün kadınların peşinden aynı amaçla kırk takla atarak, en nihayetinde elde ettiğiniz sonuçları yarışmalarda lehinize kullanarak oyunun sonuna ancak ulaşabiliyorsunuz. Buna rağmen oyundaki bulmacaların çoğunun epeyce zor olduğunu fakat birçoğunun oyunu biraz daha uzatabilmek adına saçmalanmış gibi durduğunu da belirtmeliyim. Bunlara ek olarak, eski metin bazlı macera oyunlarında olduğu gibi, gerçekleştirmek istediğiniz fakat arayüzde bulunmayan kimi eylemleri yazmanızı gerektiren bulmacalar da var (bu seçenek tabii ki sadece bulmacaları çözmeye yaramıyor, İngilizce küfretmeyi öğrenmiş kıvançlı çocuklar gibi yerli yersiz fiiller yazarak mikropluk da yapabilirsiniz).

Tabii ki oyunun asıl gücü, bulmacası, macera ruhu filan değil, -benim sadece *Leisure Suit Larry* serisinde şahit olduğum- erotik komedi diyebileceğim o şen şatır, biraz da tapona kaçan havası. Bir kere Larry gerçekten çok neşeli bir karakter, ezeli bir kaybeden olsa da, görüntüsünün aksine bilindik bir maganda tiplemesi değil nerdeyse çocuksu denebilecek ahmaklıklar yapan, katmerli bir aptal. Larry kadar, ondan çok daha akılselim







ERGENLİĞE GİRİŞ

Leisure Suit Larry: Love for Sail'i yasal olarak indirebileceğiniz bir site ne yazık ki yok. Ancak amazon.com'dan kutulu olarak satın alabilirsiniz. Yeni sistemlerde oyunu çalıştırmak içinse http://tinyurl.com/ogz-larry adresinden Al Lowe'in bizzat kendisinin hazırladığı rehberdeki adımları izleyebilirsiniz (iki kadın görmek için çektiğiniz zahmete bakın – yazık).

laflar eden anlatıcının replikleri de muazzam yazılmış, bu yüzden oyunun en komik anları bence Larry'nin kadınlara karşı bitmeyen mağlubiyetlerinden çok, bu ikilinin atıştığı kısımlar. *Love for Sail!*'in birbirinden fettan kadınları ise görüntü olarak inek kıvamında bir kadın tipinin çeşitlemeleri de olsalar, kişiliklerinin böylesi ciddiyetsiz bir oyun için fazlaca detaylı hazırlanmış olduğuna şaşırdım bu oynayışımda. Ayrıca kamyoncu gibi küfreden Peggy ve büyük ödül Kaptan Thygh dışında oyundaki bütün kadınlar ünlü kişilerin parodileri; Drew Baringmore (Barrymore); Dewmi (Demi) Moore, Annette Boning (Bening) gibi.

Bu azman oyunun en hayret verici yönü ise cinselliğin tek bir sahnede bile başrolü kimseye kaptırmıyor olması. *Love for Sail!*'deki çıplaklık ve sevişme içeren sahnelerin, oyunun çizgi filmvari grafikleri ve şapşal bir erotizm çizgisinden ileri gitmeyen müstehcenliği sayesinde, ciddiye alınır bir tarafı yok. Fakat cinselliği çağrıştırır sesler, imalar, objeler o kadar fazla ki, çıkışından 15 yıl sonra bile hâlâ uluorta oynanamayacak kadar edepsiz bir oyun *Love for Sail!*. Tabii bütün konuşmaların, şakaların sekse çıkması durumu serinin yaratıcısı Al Lowe'nin dengeyi tutturabilmesi maharetiyle toparlanmış ve çok adi, bayağı bir oyun olabilecekken çok kaliteli -tabii ki değil-, oldukça neşeli bir oyun çıkmış ortaya. Al Lowe'nin bu serinin kimyasını tutturmadaki başarısını, kendisinin dahil olmadığı devam oyunları *Magna Cum Laude* ve *Box Office Bust*'un, her türlü pespayeliğe çanak tutmalarına rağmen hiç tutmamalarından da anlayabilirsiniz.

Al Lowe gibi bir laf ebesinin (www.allowe.com adresinden, 1996'dan beridir oyun çıkarmamasına rağmen bir dakika susmadığına şahit olabilirsiniz) yarattığı bir oyunda elbette ki boş gevezeliğin de sonu gelmiyor. Oyunu moyunu bırakıp, resepsiyonist Peter'ı defalarca işletebilir ("ahizeye üfler misiniz?" ayarında nostaljik kırolukta şakalar var), güvertede stand-up yapan Bill Clinton parodisi Willy'nin saatler süren soğuk esprilerini dinleyebilirsiniz. Bunların dışında arkaplanlara gizlenmiş dildoları (bu kelimeyi açıklamamı kimse benden beklemesin) aradığınız mini bir oyun, bir-iki çıplak sahne daha görmek için yapmayı akıl etmeniz gereken birkaç gizli mikropluk da mevcut oyunda. *Love for Sail!*'i ilk oynadığımda beni dehşete düşüren devrimsel yenilik ise elbette CyberSniff 2000 teknolojisi oldu; bu olağanüstü buluş sayesinde oyunla beraber gelen kokulu kartları belirtilen sahnelerde koklayarak bu muazzam deneyimi, Larry'nin kibarlığına yaraşır, güller gibi kokan (?!) esanslarla yeni bir boyutta tecrübe edebiliyorsunuz.

NE İYİ NE KÖTÜ

- ✔ Keyifli gevezeliğiyle Al Lowe
- ✔ Bitmeyen libidosuyla Larry
- ✖ Bazı bulmacalar
- ✖ Tutarsız grafik ve animasyonlar

NE ÇİLEYMİŞ BİTMEYEN

Leisure Suit Larry: Love for Sail!'in, röntgencilik yaptığımız sahnelere gelene kadarki zamanı uzatmaktan başka bir işe yaramayan uvertür bulmacaları dışında gözüme batan tek tarafı, grafik ve animasyon kalitesinin sahneden sahneye fazla değişkenlik göstermesi, genelde çok canlı olan görselliğinin kimi noktalarda yerlerde sürünmesi oldu. Bir de tabii, gelgeç cinselliğe, tek gecelik fingirtilere ulaşmak için *Love for Sail!*'de gösterildiği kadar kendini parçalamak, şu zamanlarda Larry'den bile daha demode artık. Şimdilerde bırakın böyle Larry gibi kadınların kapılarına paspas olmayı, azıcık pistlerde salınmanız, kendinizden çok razıymış gibi görünerek havalı bir tebessüm atmanız yeter de artar bile.

Yazıyı yazmadan bir gün önce Emre:

-Oğlum yan masaya benden bir alevli meyve tabağı.
-Ay bravo.

Love for Sail > Magna Cum Laude > Box Office Bust







> **Tür:** Macera > **Yapım:** Sierra Entertainment > **Sistem:** Ekonomik > **Kutulu Fiyatı:** 90.99$ > **Dahası için:** www.allowe.com

SON KARAR

GRAFİK	8/10
SES VE MÜZİK	10/10
HİKAYE / ATMOSFER	10/10
EĞLENCE	8/10

En bayağı hislerimizin tercümanı Larry'nin en alengirli macerası. **8.0**

Ne Kadar Oynanır?
Sizde de ergenlik bakiyse sık sık oynayabilirsiniz.

PC PS1 PSN Wii XBOX

PIXEL

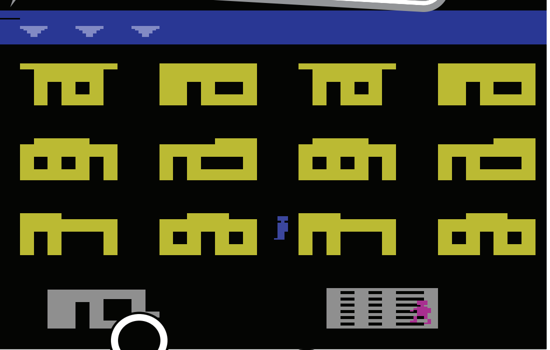
10 YIL ÖNCE SEN...



Yeni köşemizin ilk yazarı dergimize kutlu mutlu olsun ahali! Bu ay Sinan Sonlu'nun hikâyesini dinliyoruz. Her ne kadar ilk olmanın getirdiği çekingenlikten midir nedir, pek talep olmadı ama bunun fırtına öncesi sessizlik olduğunu ve önümüzdeki sayılarda buraların coşacağını düşünüyoruz...

Pusulanın kuzey ucunu "on yıl öncesi" yazan haneye getirerek 11 yaşlarında bir genç ile karşılaşıyorum. Henüz yeni alınmış olan PS1'inde en çok oynadığı oyun Final Fantasy IX, PC'de FFVIII'i bitirememiş olmanın acısını (bozuk olan 2. CD sağ olsun) çıkarmak istercesine devam ediyor. O zamanlar orijinal alabilmek gibi bir lükse sahip değil, bunun için bir dergide korsan hakkında okuyacak olduğu yazıyı bekleyecek. Babasının bir forumdan bulmuş olduğu Pokemon Blue ve Legend of Zelda: Ocarina of Time var bir kenarda da... Pokemon'u uzaktan uyduruk gördüğü için (sonradan başından kalkamayacağını buradan bildireyim) Zelda ile başlıyor ve adeta büyüleniyor, devasa bir dünya bu kadar küçük ve şirin bir oyunun içerisinde... Bir de 56K internet ile bir şeyler indirebiliyor olma mucizesi de cabası... Strateji ve RPG seviyor, ne de olsa benim geçmişim, bu sevdikleri kendisini arkadaşlarından farklı kılmakta. Spor oyunlarından epey uzak durmakta, 2002 Dünya Kupası sırasında hafif bir kıvılcım olsa da gelecekte de spor oyunlarından uzakta olacağını garanti edebilirim. Henüz kart oyunlarıyla tanışmamış, ayrıca internetten oyun oynama fikri onun için son derece gereksiz. Yapay zekâyla birlikte kaldığında yalnız hissetmiyor, yaptığı hareketleri achivement'lar için değil de sırf eğlence için yapıyor. Oyungezer'in o zamanki "gezmeyen" versiyonunun sıkı takipçilerinden. O da dergide yazar olmak ya da yazılacak bir oyunun yapımcısı olmak istiyor. İkisi de olmuyor bu geçen yıllarda, sanırım oyun yapma kısmına biraz daha yakın olacak Bilgisayar okuyunca. Daha Warcraft, Half-Life vardı da 1750 karakter çabuk bitiyormuş. Neyse biz onu yalnız bırakalım, ne de olsa yakın bir zamanda PS2'deki FFX ile karşılaşınca her şeyi bir kenara bırakacak... -**Sinan Sonlu**

PIXEL YAZITLARI



ATARİ 2600'DE SICAK VE KOMİK DAKİKALAR

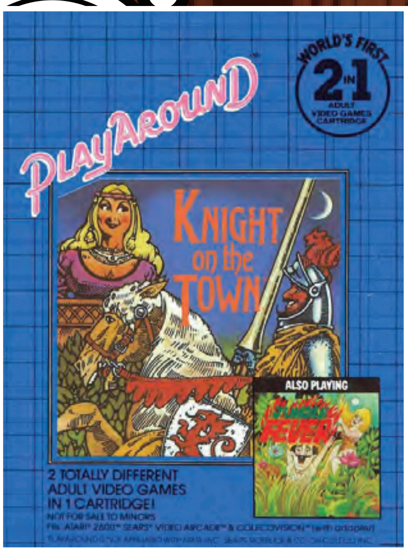
Şahsen *Keystone Kapers* ve *River Raid* gibi oyunlarla aklımı yediğim yıllarda, bu canım konsolun aslında ne haltlar yediğinin kesinlikle farkında değildim. Yıllar sonra öğrendiğimde de beynim kulaklarımdan aktı resmen, o masum gözlerim bu sahneleri görmez olaydı!

Tarihler 1982'yi gösterirken, Atari 2600 de ömrünün son demlerini yaşıyordu. Dükkânlar birbirinden saçma sayısız oyunla dolup taşıyor, iki tane kod yazabilen her firma kendi oyununu sürüveriyordu piyasaya. Aslında bir pornografik film firması olan Mystique de bu kan emicilerden biriydi ve uzman olduğu alanda oyunlar sunmaya karar verdi! Evet, bence de Atari 2600'da erotizm başlı başına bir şaka olmalıydı, ama adamların oyunlarının kitapçıklarında yazanlara bakın: "Video oyunları insanların hayallerini ve fantezilerini gerçekleştirebilecekleri en uygun yerdir. O zaman yetişkinlerin de saklandıkları dolaplardan çıkma zamanı geldi!" Böyle bir pişkinlik var mı ya?

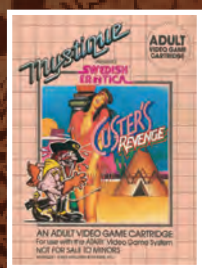
Tabii "seks satar" kuralı gereği bu dört beş oyun hemen büyük ilgi uyandırdı ve raflarda çocukların erişemeyeceği noktalara dizildi, hem de müthiş bir satış politikasıyla oldukça yüksek fiyatlara! Ama şöyle bir sorun vardı, konsolun feci derecede düşük grafik gücü ve oyunların berbatlığı, insanlarda cinsel duygular uyandırmaktan ziyade bir taraflarıyla gülme isteği doğuruyordu. Zaten çoğu da *Breakout* gibi dönemin popüler oyunlarının basit cinsel versiyonlarıydı. Hele ki yerlilerin yoğun ok atışı altında General Custer olarak direğe bağlanmış bir Kızılderili hatunla aşk yaşamaya çalıştığımız *Custer's Revenge* adlı oyun, incelenmeye değer bir zekâ abidesidir. Haksız mıyım?

Tabii bu küçük ama çakal oluşum, bir yandan aktivistlerin baskısına, bir yandan da oyunların serbest olduğu eyaletlere bile açtığı milyon dolarlık davalara ve piyasaya Atari 5200'ü sürmeye hazırlandığı için adının kötüye çıkmasından korkan Atari'nin "Bizim oyunlarımız sadece eğlenmek, gülmek için!" uyarısına çok uzun süre direnemedi. Oyunlarını çektikten bir yıl sonra da kepenklerini tamamen indirdi. Ve Atari 2600'un miadı dolunca da bu garip oyunlar çoğu site ve dergi için tarihin en kötü oyunları olarak dibi boyladı gitti. Bu da böyle Türk sinemasına 70'lerde damgasını vuran komik seks filmleri furyasını anımsatan bir anımız olarak kaldı...

Daha bakalım neler görecek bu oyuncu gözler? (*Sonra Postal'a kadar geldik, daha ne! -Volkan*)
-Emre Sümer









Eski Dergilerim

Bu ay sizlere bir oyun dergisinden değil de tüm zamanların en popüler haber dergilerinden biri olan Time'ın kapağından sesleniyoruz! Kapaklarıyla çok konuşulan Time, 27 Eylül 1993'te video oyunlarını ele aldı. *Filmlerden daha büyük, gerçekten daha iyi* şeklinde tespitini yapan Time, video oyun sektörünün büyüklüğünü o günden fark etmiş gördüğünüz gibi. Kapakta gözüken her oyunun günümüzde hâlâ yaşıyor olmasıysa muhtemelen bir tesadüften ibaret!



Oyungezer

SAYI: 48 - 2011/10

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ekrem Atamer, ekrem@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
F. Gülay Tezcan, gulay@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu
Ayşegül Yıldırım, aysegul@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

SETİ Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

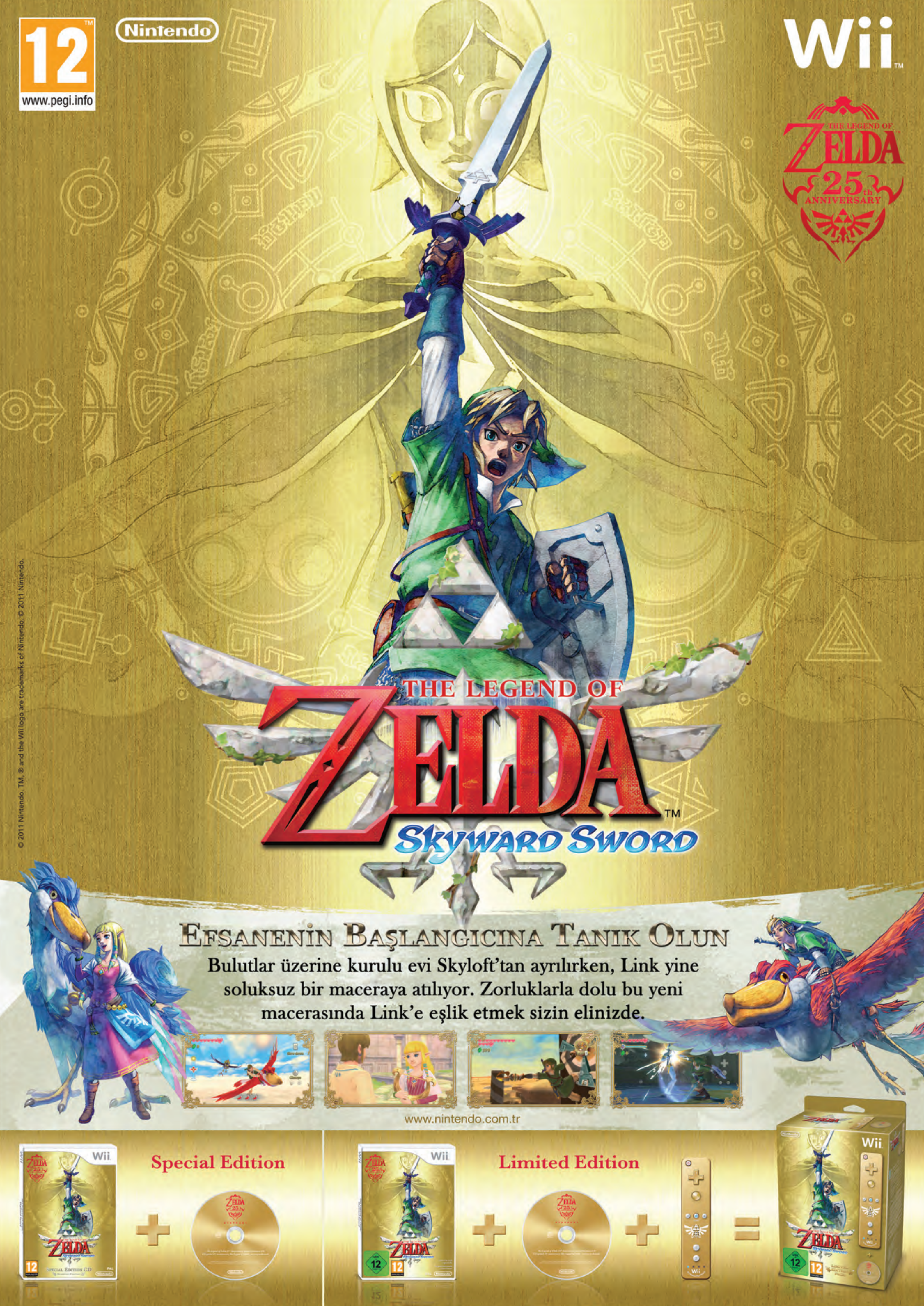
Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 7 Ekim 2011

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.





12
www.pegi.info
Nintendo
Wii
THE LEGEND OF ZELDA 25th ANNIVERSARY
THE LEGEND OF ZELDA
Skyward Sword
EFSANENİN BAŞLANGICINA TANIK OLUN
Bulutlar üzerine kurulu evi Skyloft'tan ayrılırken, Link yine soluksuz bir maceraya atılıyor. Zorluklarla dolu bu yeni macerasında Link'e eşlik etmek sizin elinizde.
www.nintendo.com.tr
Special Edition
Limited Edition
© 2011 Nintendo. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo.